# TV GAME & PC GAME

# 电子游戏与电脑游戏

**本期超特辑：**太空战士七代 FF Ⅶ超攻略始动!!

**超攻略道场特别推荐：**妖精战士Ⅱ (PS) 光明圣柜 (SS)



现代电子技术

1997·2

机种：ARC　类型：对战 ACT　厂商：NAMCO






# 武术家们再度重会，一场生死博斗开始了！


雷武龙以头撞击中保罗。


李正在闪避，看准机会便会出手了！

被视为NAMCO皇牌对战游戏的“铁拳”终于公布了它的第三作，因为采用了新型基板，所以《铁拳3》的背景、人物和招术都变得更为华丽，操作感也更为流畅。

故事发生在2代的19年后，三岛一八与风间准的儿子风间仁为寻找杀母仇人“斗神”而踏上征程，他从三岛平八处习得武功，发誓要用自己的铁拳将“斗神”打入地狱！于是，熟悉的、陌生的、善意的、敌对的，来自四面八方的武术家们再度重会，一场生死博斗开始了！







从时间上推断这些人物都应该年逾五旬了，可身手都依然矫健，毕竟是习武之人呀！

## 第三届铁拳大决斗！！




















# 卷首语



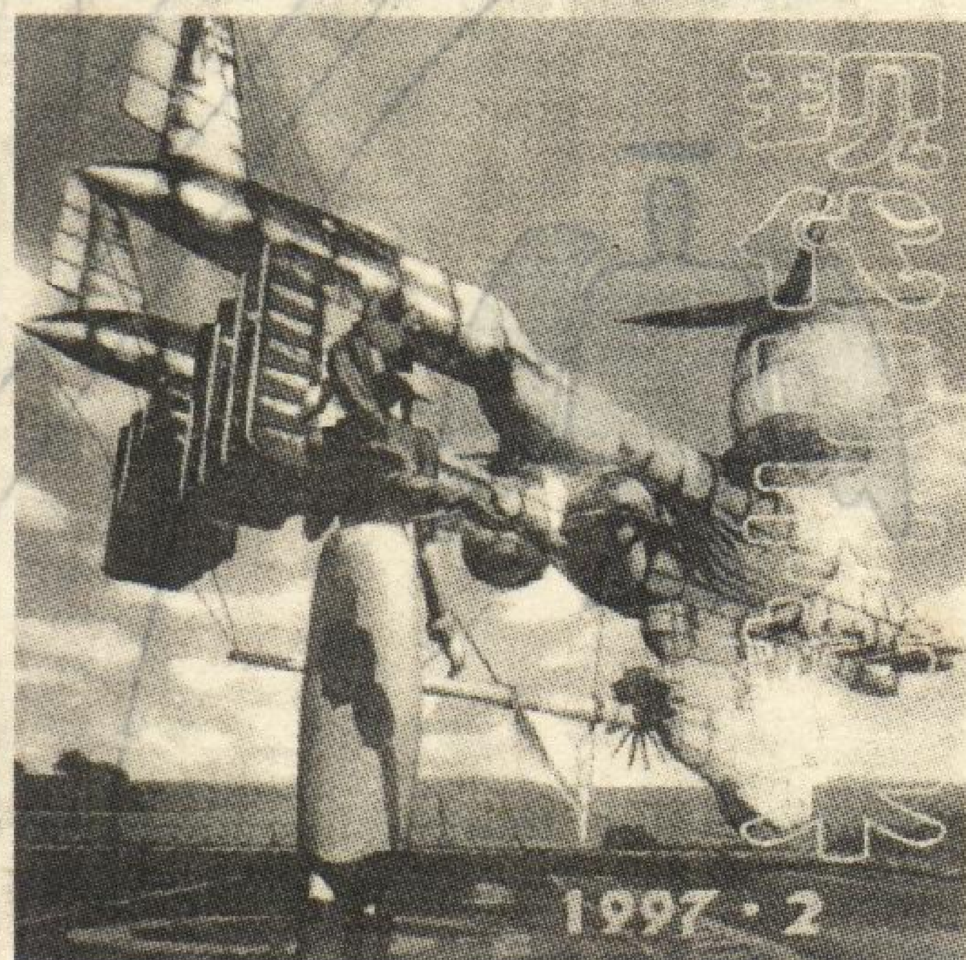
按照中国的传统习惯，过完春节才算是真正开始新的一年。一月号上小编们总算已和读者们见过面，希望以后还能有这样的机会。

今年第一件大事，就是本刊编辑的《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》的出台，这本饱经磨难，一再延期的电玩专辑将于春节期间面市，一方面可当作对96年的回顾与总结，另一方面就算本刊全体编辑给广大读者拜个年吧！

在97年，杂志会在两个方面下功夫，首先是要加强它的教育性和引导性，电子游戏作为一种新兴的流行文化，在青少年中有着不可低估的影响力，利用杂志这块园地帮助广大玩家在游戏的同时多学些知识，寓教于乐，这才是杂志的责任所在。基于以上原因，我们在未来的稿件安排上会作出相应的调整，力求令杂志的文化气息更加浓厚。另一方面，不少读者来信反映杂志在与读者的交流上做得还很不够，所以本刊在广泛征集漫园、撷梦园的稿件外，还会陆续开辟一些新栏目，尽量贴近读者，使编读间的感情更融洽，更真挚！

最后，感谢广大读者在鼠年的支持与帮助，并祝牛年愉快，万事如意！

本刊编辑部




本期封面:最终幻想Ⅶ

# 现代电子技术

(增刊) 1997年第2期

(总第81期) 1997年2月15日出版

# 电子游戏与电脑游戏

## 目录·目录·目录·目录

### ☆精品资讯



### ☆超攻略道场



### ☆游戏名品



### ☆纵横四海



### ☆特　稿



### ☆电脑宝岛



### ☆广　告






本期刊标

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

详情请看本期广告

主编　张忠智
副主编　董振兰
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编　710061
北京电脑工作室　海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)邮编　100083
咨询电话:(010)62045118
出版　陕西省电子技术情报站
国际标准刊号　ISSN 1004—373X
CN61—1224/TN
新增字96第077号
印刷　国营五二三厂
发行　陕西电子杂志社发行部发行
邮局发行代号　52—126
定价　6.50
广告登记证号　陕工商广字01—036号

# 更名启示

本刊因多方面的原因，从97年1月号起，原《名品消费》(电子游戏与电脑游戏)更名为《现代电子技术》(电子游戏与电脑游戏)，北京电脑工作室不变。**敬请各位读者留意！**

另外，基于以上更名原因又加上97年邮费涨价，所以请有意购买本刊及《电子游戏与电脑游戏’96典藏本》的读者尽量到当地零售书店购买。**切记，**不要乱汇款，以免造成不必要的损失。如有问题则可向北京电脑工作室联系查询。

# 声 明

好事多磨，《电子游戏与电脑游戏’96典藏本》再次延期！！！

原定于1月底推出的《典藏本》因印刷厂出现技术故障，使上市日期再次推迟。本刊编辑部在痛心疾首之余，更对广大读者感到万分抱歉。为弥补一再延期所给大家带来的不快，编辑部特决定在《典藏本》中特别加入大幅彩画，原价格不变。

最后再次向读者深致歉意。

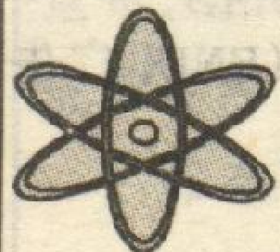





# 新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

# NEWS OF GAME'S WORLD

责编:KING & MOMO



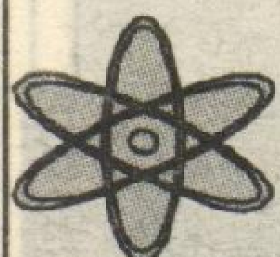
## KONAMI 社内奖赏制度再创高峰!

KONAMI 日前宣布,将对本社内开发人员中,'96 年 4 月至'97 年 3 月间有突出成绩及贡献者,给予约值 1000 万日元的宝马(BMW)跑车作为奖励。

KONAMI 公司从'96 年 4 月份开始,设立名为"KONAMI 殿堂赏"的社内表彰制度,在这次将于今年 4 月发表评奖结果,当选者便可得到 BMW·Z3 型敞篷跑车。这种制度的主要目的何在呢?"提高开发者的开发热情便是主要的目的,从社区的员工方面,本身也有着需要激励工作热情的活动。"(KONAMI 广告部)

关于社内表彰的制度,各大公司均有不同的做法。如 SEGA、NAMCO、SQUARE 等,这一举动不仅有助于本社内人才确保、提高自社产品素质,对整个业界也有着积极的推动作用。

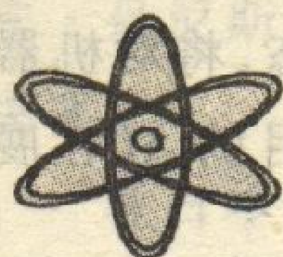


## "俄罗斯方块"著作权再起纠纷。

以"俄罗斯方块"享誉业界的 BPS 及另外两家拥有版权,著作权的公司,日前对于"GAME TECH 提起诉讼。

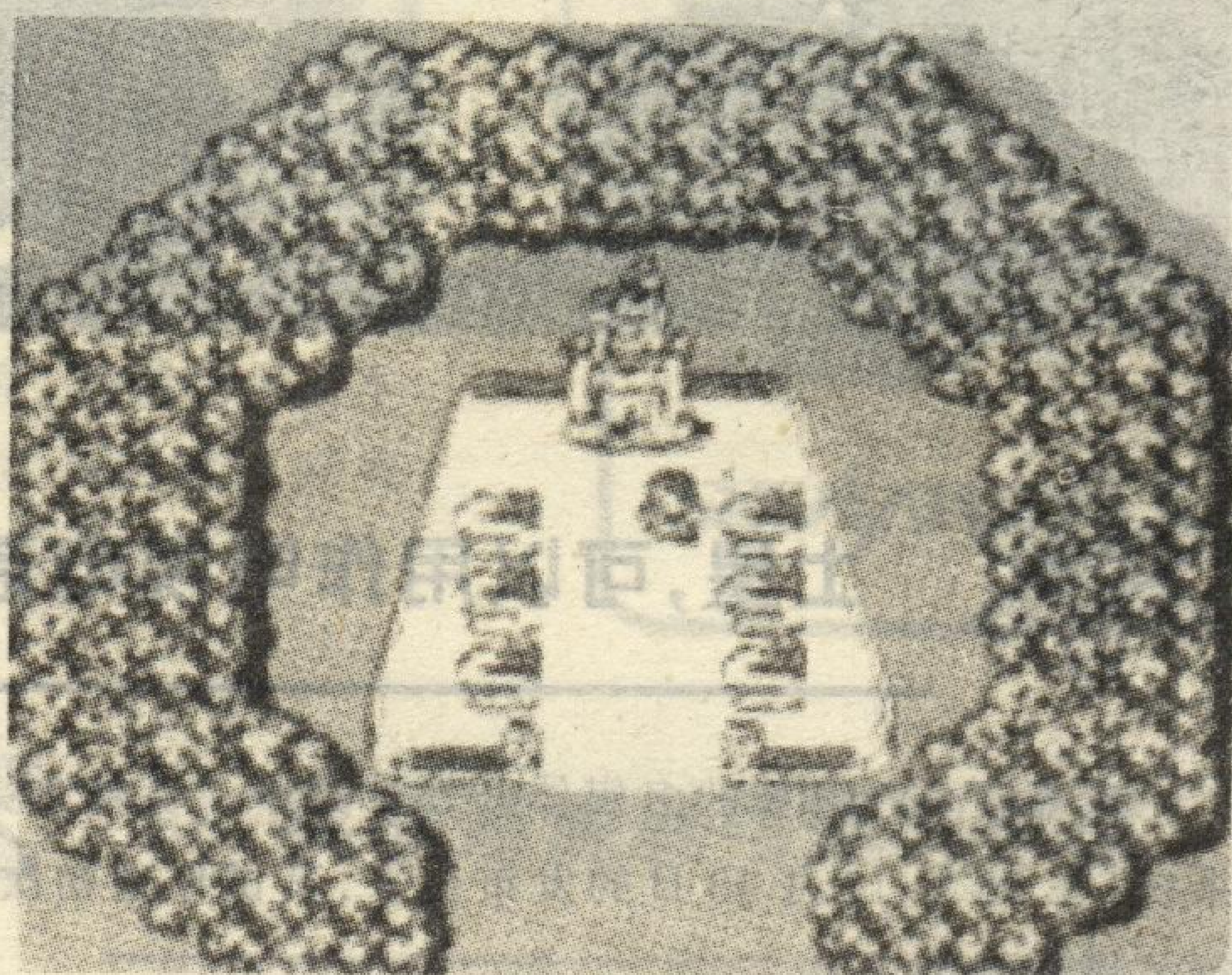
GAME TECH 发行的单节目掌机"迷你方块"在各国销量甚广。而这次对提出诉讼的三方,分别是拥有"方块"著作权的艾罗尔格,版权总管的"THE TETLES"及日本总代理的 BPS,理由是"迷你方块"属"方块"的海盗版,三方要求 GAME TGCH 为此付出 3 亿 3000 万日元的损害赔偿金。而 GAME TECH 公司则陈述,"迷你方块"为该社原创产品,反过来 BPS 的单节目掌机"方块 J"是对"迷你"的拷贝商品,因此将提出反诉。



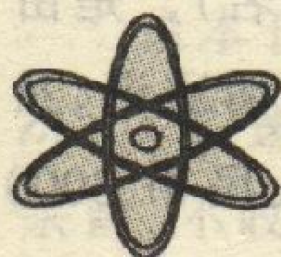
## 97 年的"FF"会怎样?

SQUARE 的名作"FF"在我国译作"太空战士"或"最终幻想"一直是任天堂的招牌作品。但"SOUARE"加盟 PS 之后,它会在 PS 主机上有怎样的举动呢?

日前 SQUARE 披露了一个令人吃惊的消息:今年上半年的"FF Ⅶ"和"FFT"之后,将在 PS 上推出旧作的复刻版!有 FF 和 FF Ⅳ……不过,复刻版代表着画面和系统各方面将完全再现……市场究竟会有多大呢?



▶画面与任天堂版并无太大差别,但光盘游戏的读盘时间肯定会颇为令人头疼!

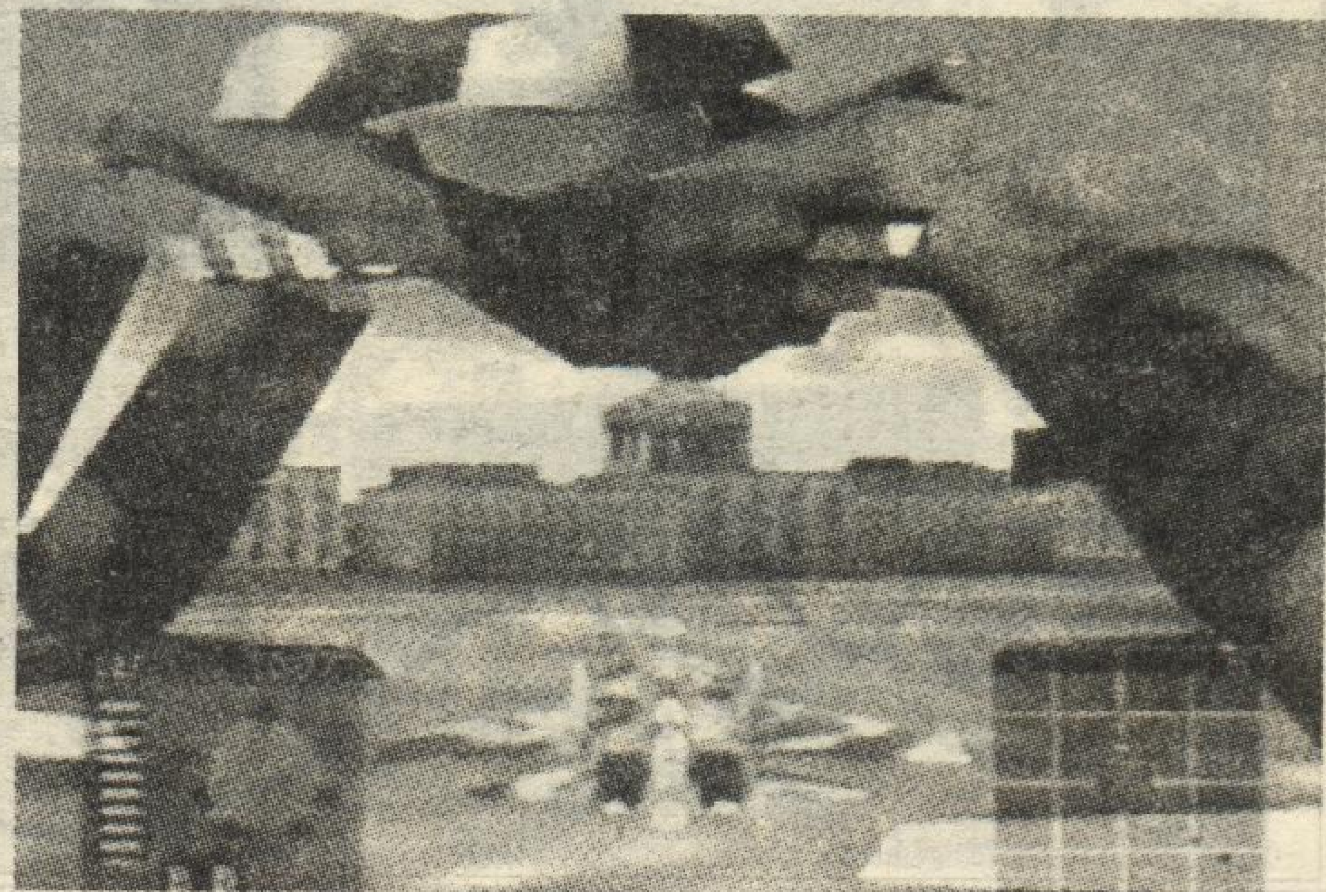


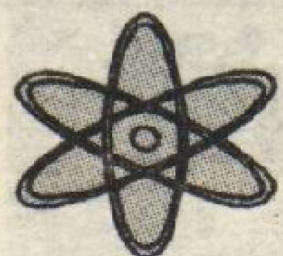
## VIDEO SYSTEM 得到强大增援!使用更高技术的软件会诞生吗?

1996 年圣诞前夕,VIDEO SYSTEM 与美国模氦软件公司"PARADAIM"结成业务提携契约。

PARADAIM 公司是担当美国国防军事模拟训练软件开发公司,是持有最尖端 3D 映像技术的企业,任天堂 64 的软件"飞翔之翼 64"便是在其协力下完成的。

与 VIDEO SYS TEM 合作的第一款软件,是予定于 5 月发卖的任 64 游戏"SONIC WING5 超级钢战机"该 GAME 属于 3D 型 STG,从目前的开发画面看来,给人感觉与 STAR FOX 属同一类型。





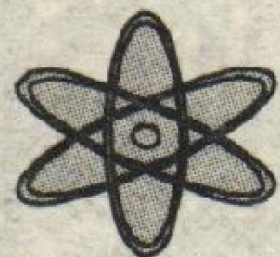
## BAND OF FLGHTERS 登场！

在上期介绍过的 SNK 机器人乐队，已于茨城上浦市的“NEO · GEO WORLD”开始演出。

前场公演共 30 分钟，分为上下两个半场，会场中数百名狂热的歌迷(游戏迷)将演出推向一个一个高潮。

SNK 宣布，目前的“BOF”乐队还不是最终的形态，将对机器人的动作，造型做进一步调整，之后会于“97 年 2 月的 AOU 展再次登场。



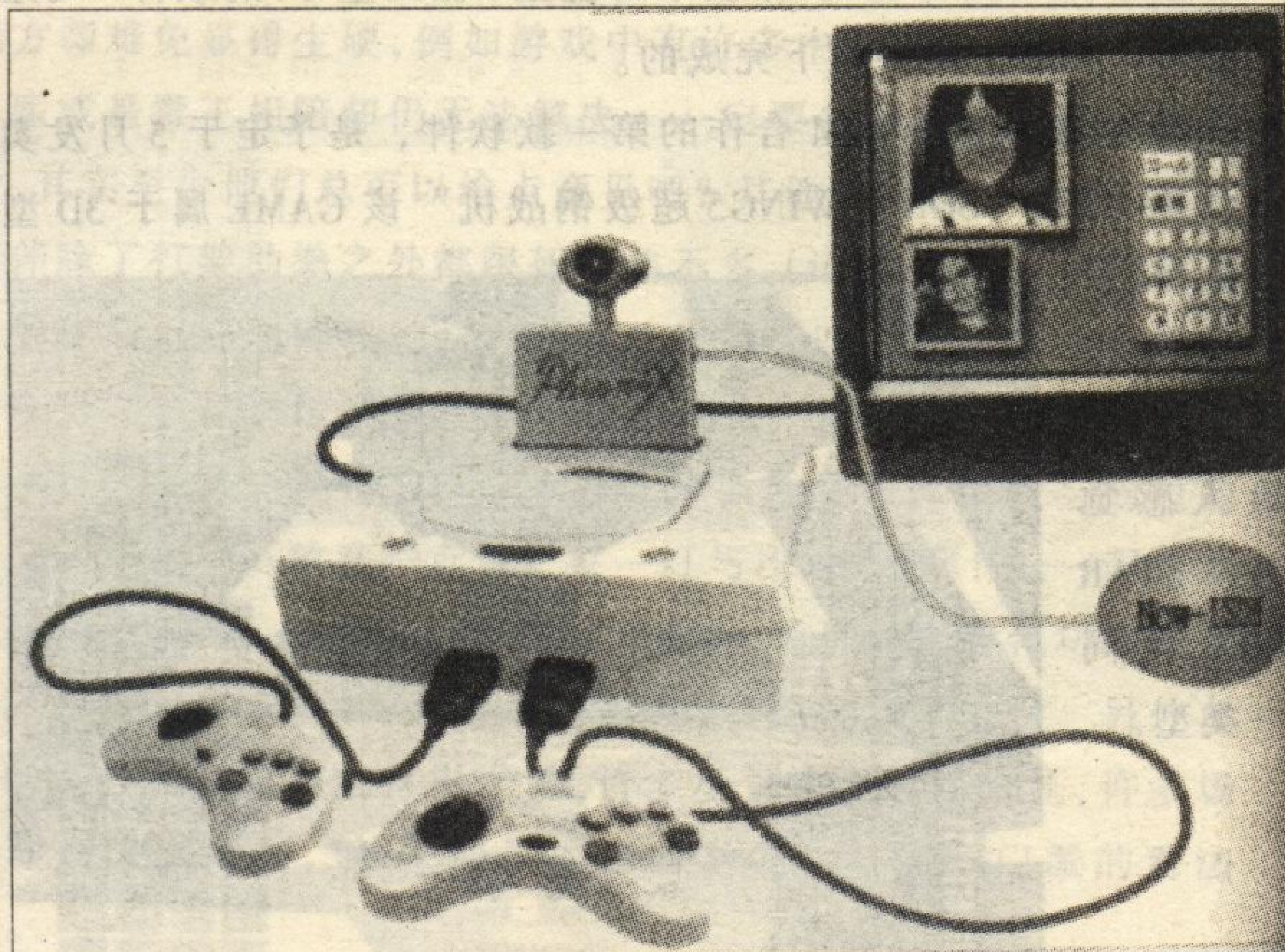



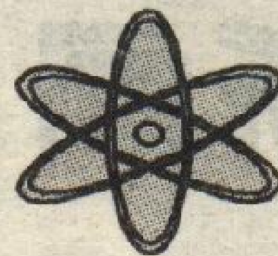
## 土星，可以用作电视电话？!

世嘉在 SATURN 的多媒体开发计划中，竟然加入可视电话系统！在 96 年 12 月 13 日的发布会上，其试作型初次露面，并进行了操作示范。

该可视电话系统的名字叫“SSPHOENIX”（暂定名），是由 NTT 开发，SEGA 制造的。该系统将用于普通的可视电话通讯，及电视教育等领域。预定价在 30000 日元左右（约人民币 3000 元）。

目前，SATURN 的多媒体周边已有很多，除刚公布的电话系统外，还有 MODEM 光碟驱动器，终端电脑键盘等。据 SEGA 称，MODEM 每月可销售 1 万台，键盘大概有一半左右。那么，这次的电话系统会如何呢？





## ENIX 决定参入 PS！

以“勇者斗恶龙”(DQ)系列闻名遐迩的艾尼克斯株式会社，日前发布了参入索居 PS 主机的决定！

早在 1 年前，ENIX 便称 PX 和 SS 中谁能达到 500 万台的市场占有量，便会考虑参入其软件开发。目前 PS 在日本国内已达到这一定额，并且“PS 在今后成为更普及的机种”（ENIX 广告部)，因而 ENIX 参入 PS 的软件制作，也是理所当然的。

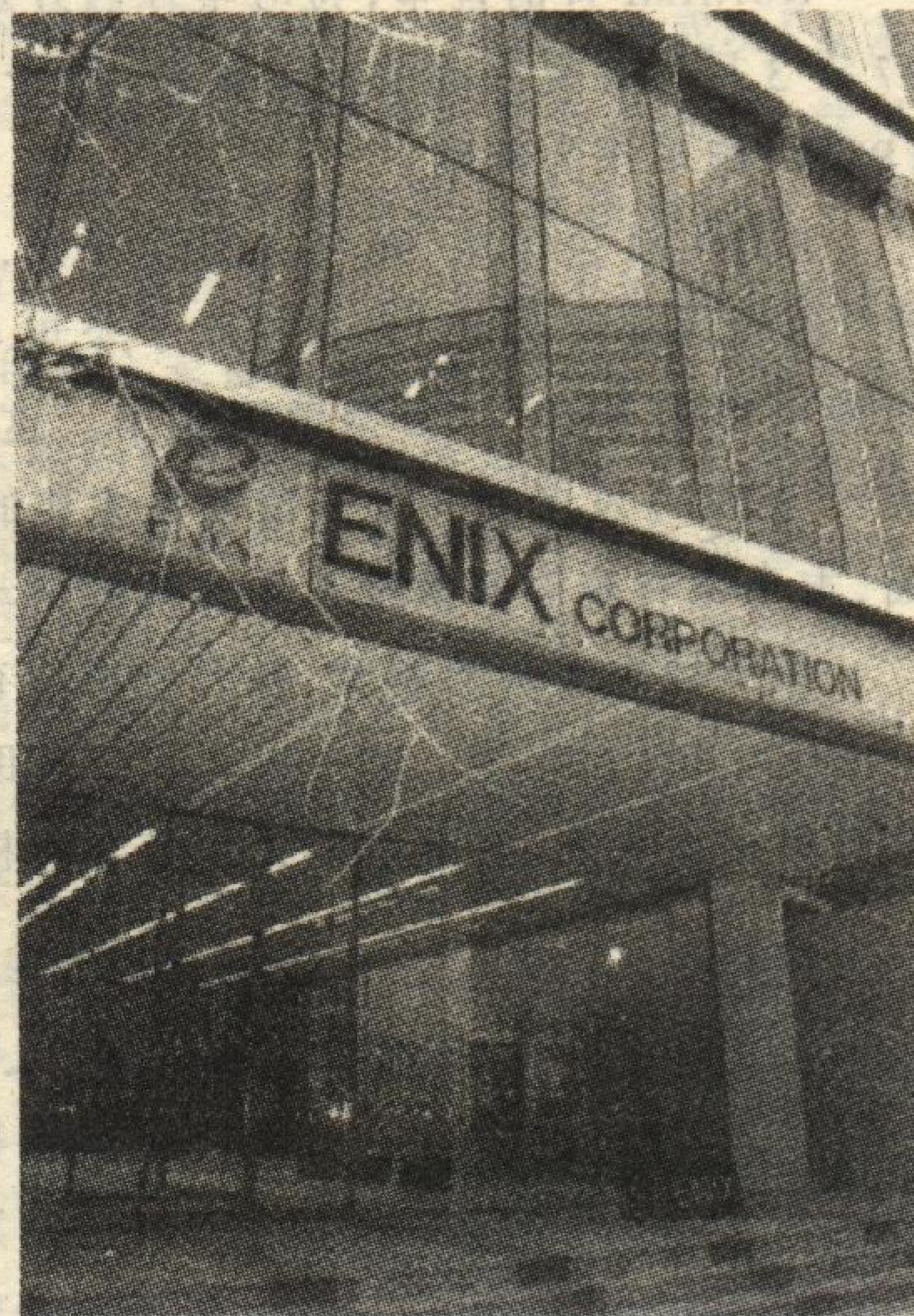
不过，这代表着 ENIX 将告别任天堂吗？

“任 64 软件也在同时继续开发中。”((ENIX 广告部)

这么说，ENIX 也会继续“J 计划 2”等作品的推出，而 PS 上将会于何时推出第一作品呢？ENIX 的回答是“仍未定”。

另外对于 SS 的态度，ENIX 的回答也显得很微妙：“目前也未与 SATURN 缔结契约。”

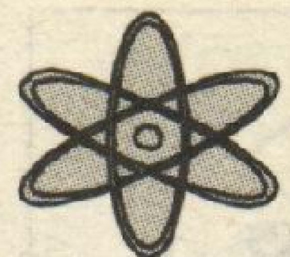
但无论如何，继 SQUARE 之后，又得到了 ENIX 的 PS，看来其进一步发展是不会有什么疑问了。











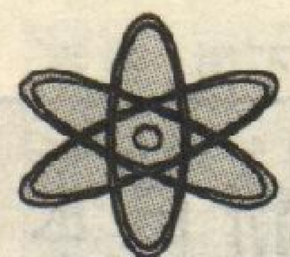
## 美版 MD —— GENESIS 销售范围缩小

目前,MD 的日版已处于退休状态,软件基本亦只有一些中国人制作的中文游戏与美国软件厂商的作品,不过其市场终究已没有什么生命。日前美国世嘉(SEGA OF MERICA,简称 SOA)宣布,GENESIS 主机的周边产品:SEGA—CD 及超级 32X 及其对应软件停止生产,主机的产量也在同时大幅降低。

那么,GENESIS 今后将会怎样?

"以后也将断续下去,在欧美及东南亚仍有一定市场。"

(广告部)

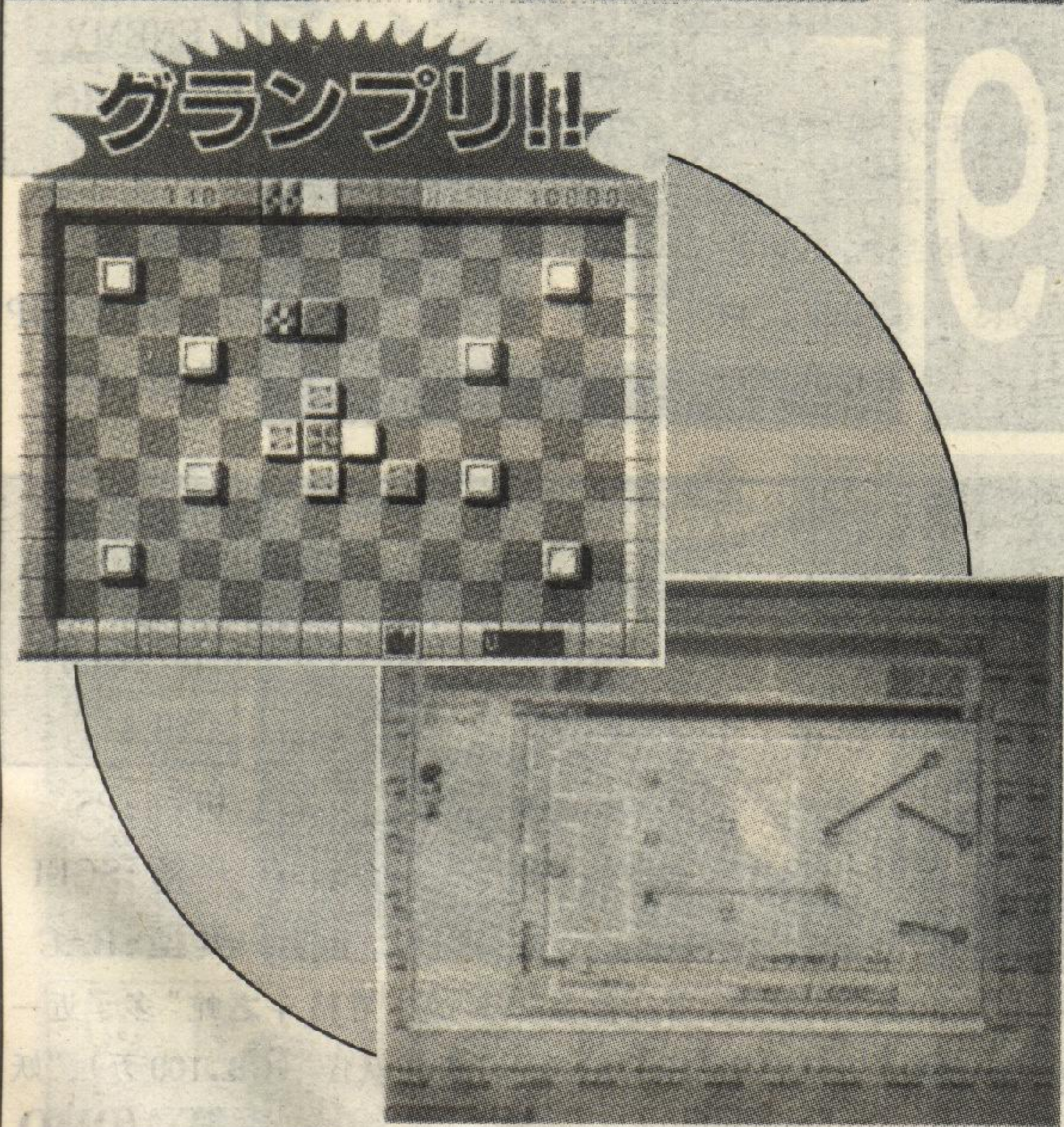


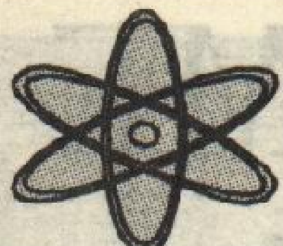
## ENIX 的游戏制作征集结果公布

从'95 年 12 月开始的"ENIX INTERNET INTERTAIMENT CON TEST"大征集活动,历时一年,终见分晓。由于通过 INTERNET,应征的作品来自多达 12 国家。

以"DQ 系列之父"堀井雄二为首,由众多大师级人物组成评委会,最终的结果是:最优秀作品由来自日本的 SLG"足球"获得;而最富创意奖由来自智利的 PUZ 类"ESTRUCTURA"获得。





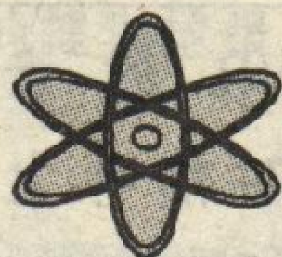



## "VR 战士 3"世界大决赛即将展开!

96 年 12 月 15 日,在英国伦敦,举行了"VR 战士 3"的英国代表决赛,来自日、韩、中、英等约 10 多个国家的强者聚集一堂,通过预赛的 32 位选手进行小组赛,最后由 20 岁的学生,汉·尤安·丹尼斯·森获得冠军,并将参加 2 月 16 日日本东京举办的决赛。

在日本国内,'96 年 11 月 10 日以来预选赛已进行得如火如荼,2 月 15、16 日,将展开"VR3"全世界强者最后决战!

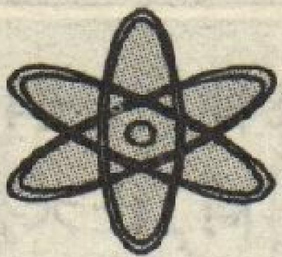
# 国内新闻



## 四通公司正式取得世嘉代理销售授权

在上一期,本刊已登载了四通国贸公司与世嘉公司的业务代理权的消息。目前,该公司已正式开始世嘉公司的代理。详情请参见本期中采访录及四通国际贸易公司代理声明。



## "SF"挑战邀请赛可免费参战

由本刊与位于北京小西天的昊影娱乐城合作举办的"街霸 ZERO 2"邀请赛自今年元月正式展开,本着合作、交友、促进的宗旨,不收入场费,只要有自信便可参加。每周大报名,周日比赛。

此举的目的,是为了促进游戏业的繁荣,并变 GAME 在大众心目中的地位,和平交流、友好比赛,文明切磋、礼貌出场,希望能够见到更多的选手在比赛中脱颖而出。

比赛在 1 月份因照顾在校生考试,暂停两周,目前已继续进行。已有全国各地及日本、韩国多位参赛者取得了年终大赛的出线权。



# 日本 GAME 热作排行榜

## 1月24日发布 TOP TEN TOP TEN

1



迷你四驱·光之天蝎 Let's go!!

机种:SFC
厂商:ASCII
类型:RAC

6



勇者斗恶龙Ⅲ

机种:SFC
厂商:ENIX
类型:RPG

2



VR战士对格斗之蛇

机种:SS
厂商:SEGA
类型:ACT

7



新日本摔角

机种:PS
厂商:TOMMY
类型:ACT

3



马里奥赛车64

机种:任64
厂商:任天堂
类型:RCT

8



超级大金刚Ⅲ谜之库里米斯岛

机种:SFC
厂商:任天堂
类型:ACT

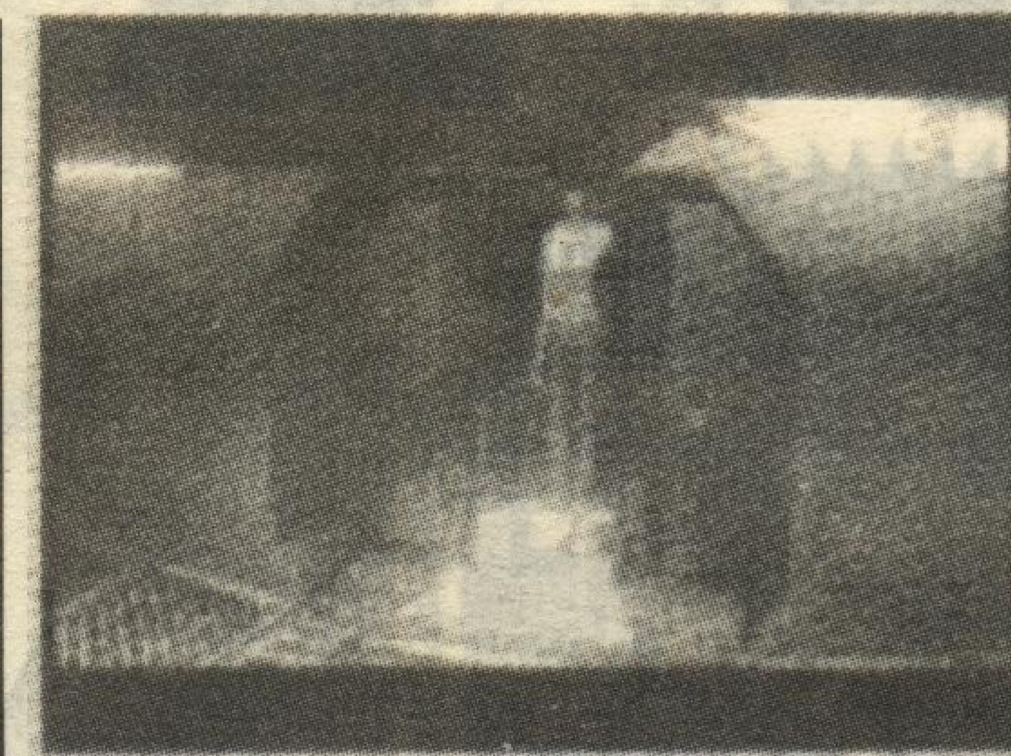
4



刀魂(Soul Edge)

机种:PS
厂商:NAMCO
类型:ACT

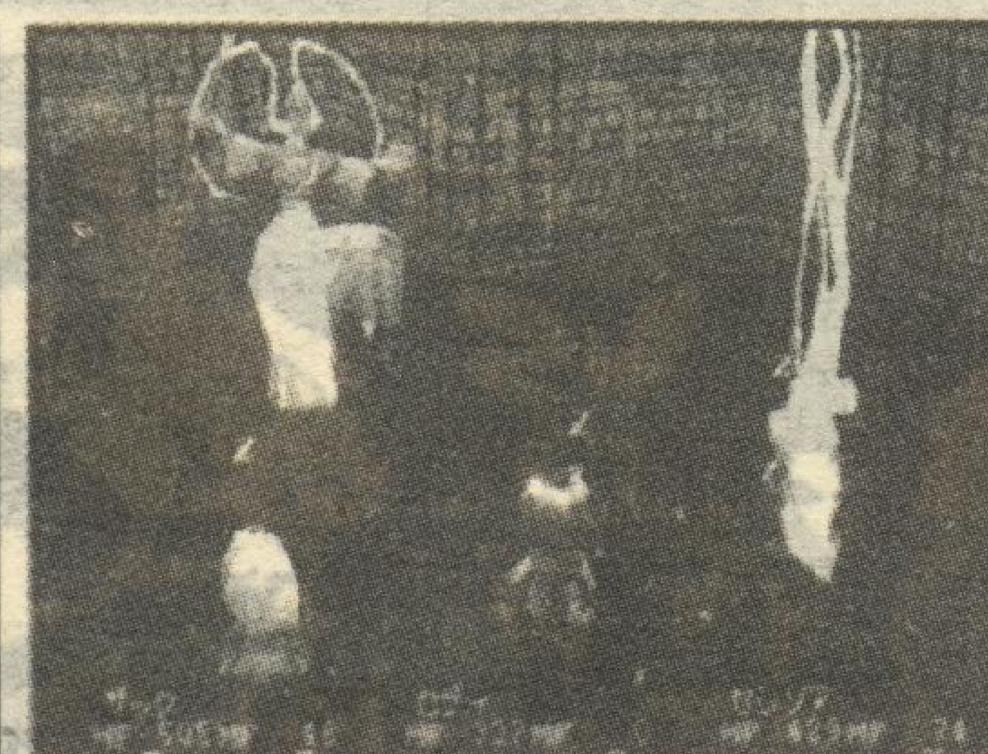
9



ENEMY·ZERO

机种:SS
厂商:WARP
类型:AVG

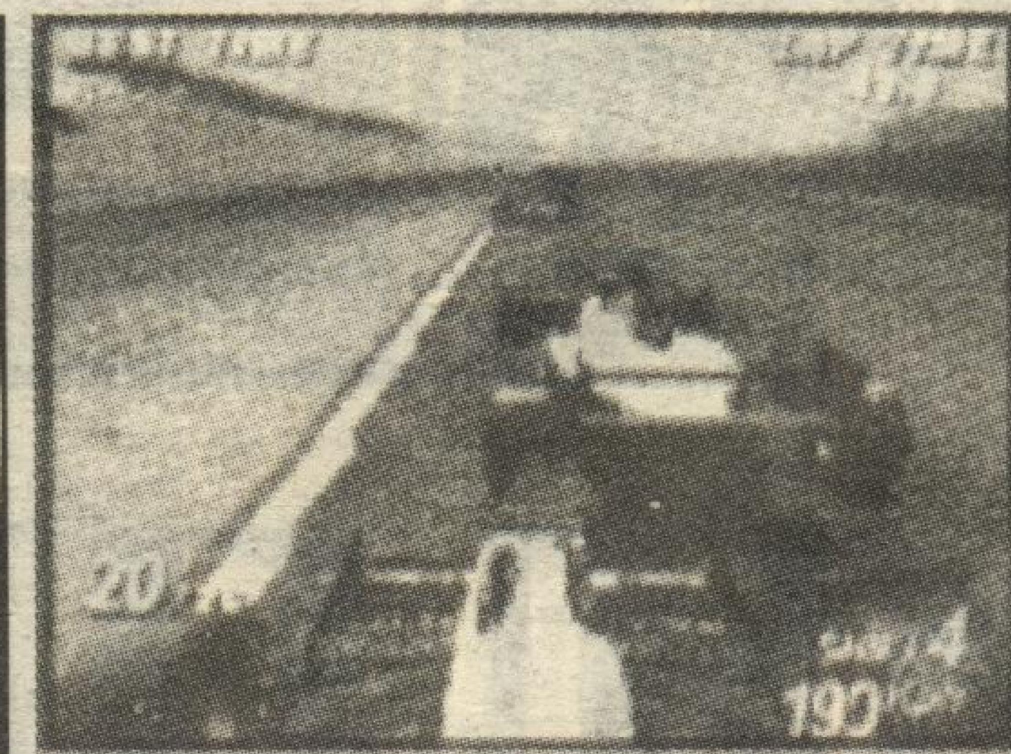
5



荒野之枪(WILD ARMS)

机种:PS
厂商:SCE
类型:RPG

10

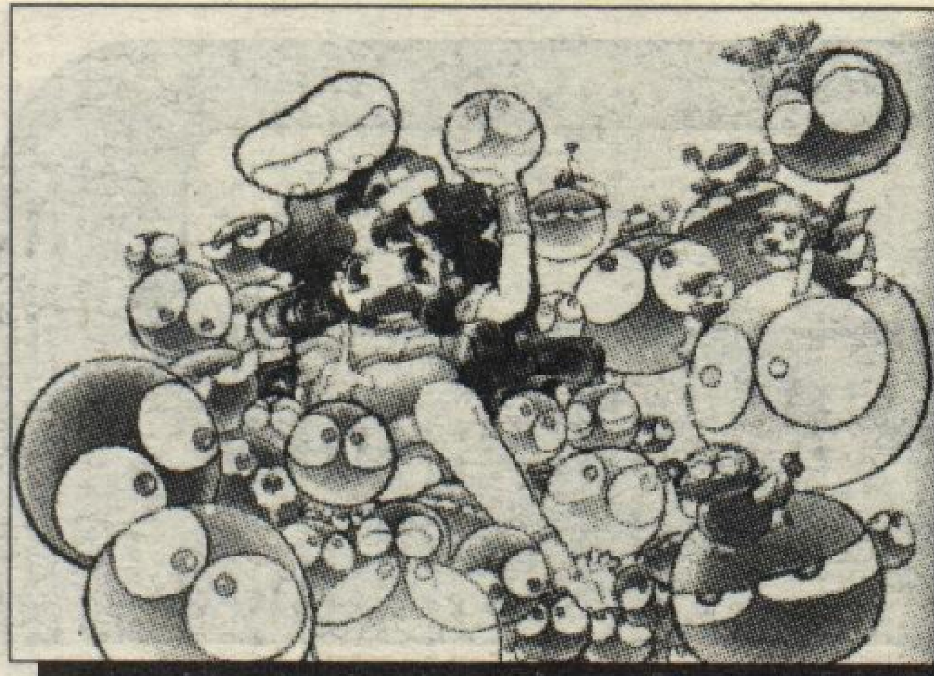


方程赛车FI(FORMULAI)

机种:PS
厂商:SCEI
类型:RAC

SFC有4款新作上榜,大有复活之势:"迷你四驱"第一周上市便卖了50余万,比SS当红作品"VR战士对格斗之蛇"多了近一倍;"DQ Ⅲ"也已达到65万的总销量。此外在前30名内,销量上40万的仅有"山脊赛车"(PS,52万)、"口袋妖怪"(GB,100万)、"妖精战士Ⅱ"(PS,65万)这三款而已。

责编:MOMO



# 铁腕繁盛记



你有没有经历过这样的冒险故事?既富于挑战性又充满了雅趣。

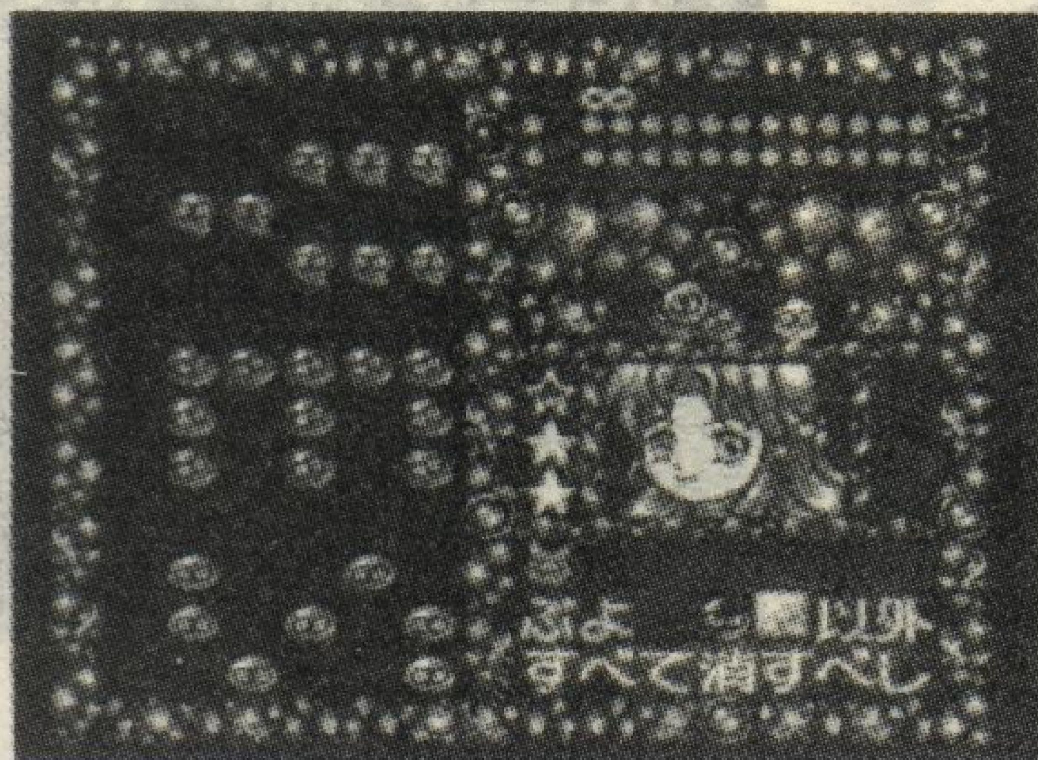
厂商:COMPILE
类型:PZG
容量:12M
发售中

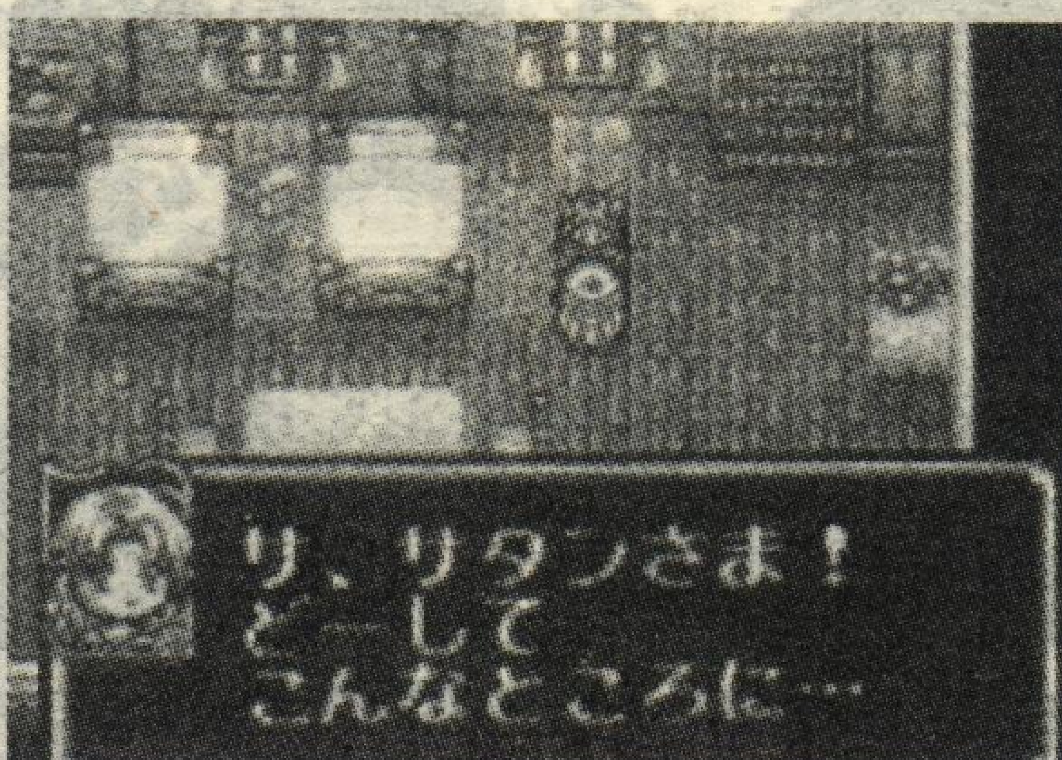
责编/FOX

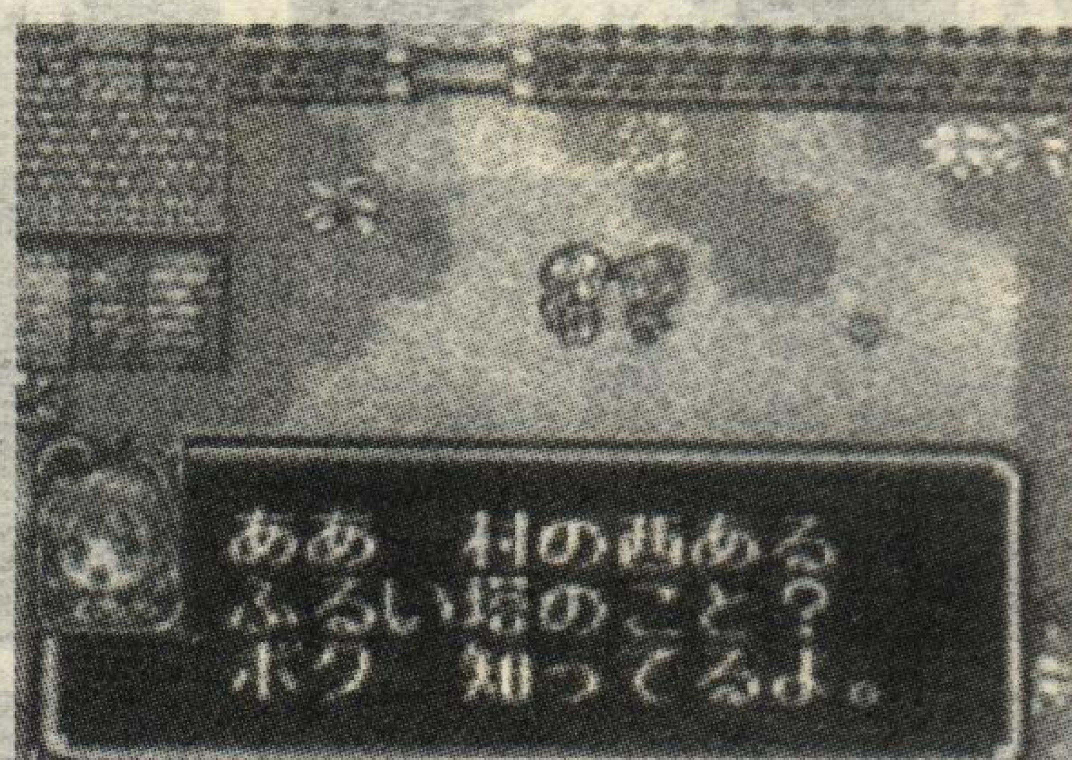


有不少玩家对方块游戏非常感兴趣,但是单纯的方块时间长了就会有枯躁的感觉,但如果其中加入了RPG的因素,让你在不断探索的同时去解答一个个方块难题,你就会感到一种从未有过的乐趣。这就是本作成功的原因。

可爱的女主角是从一座小村出发,起初会遇到一些基本的问题,这主要是帮助你来熟悉一下游戏的系统,接下来随着冒险的发展所遇到的问题也会越来越难。有时你可能会绞尽脑汁,可一旦破解,那种欣喜的感觉是其他游戏所不能比拟的。当然,因为有RPG游戏特有的搜集情报及调查等因素的加入,所以进程中可能会难度略高。






# 桃太郎电铁



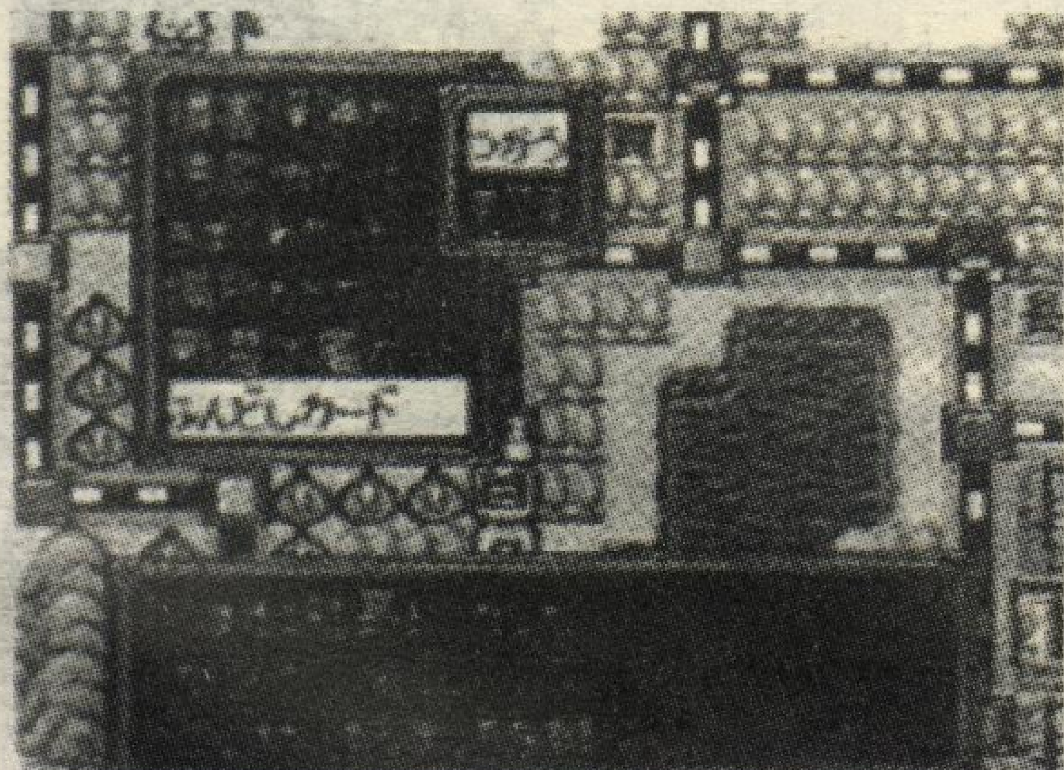
你有可能是在超级任天堂上最后一次看到桃太郎的身影了。

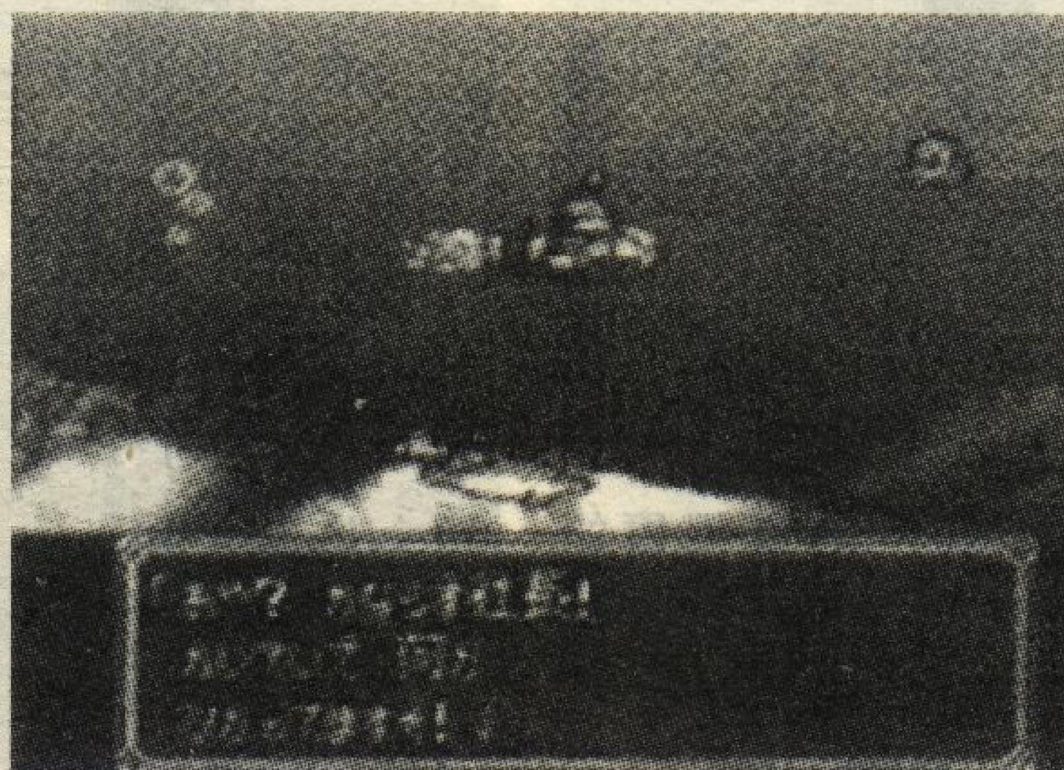
厂商:HUDSON
类型:ETC
容量:24M
发售中

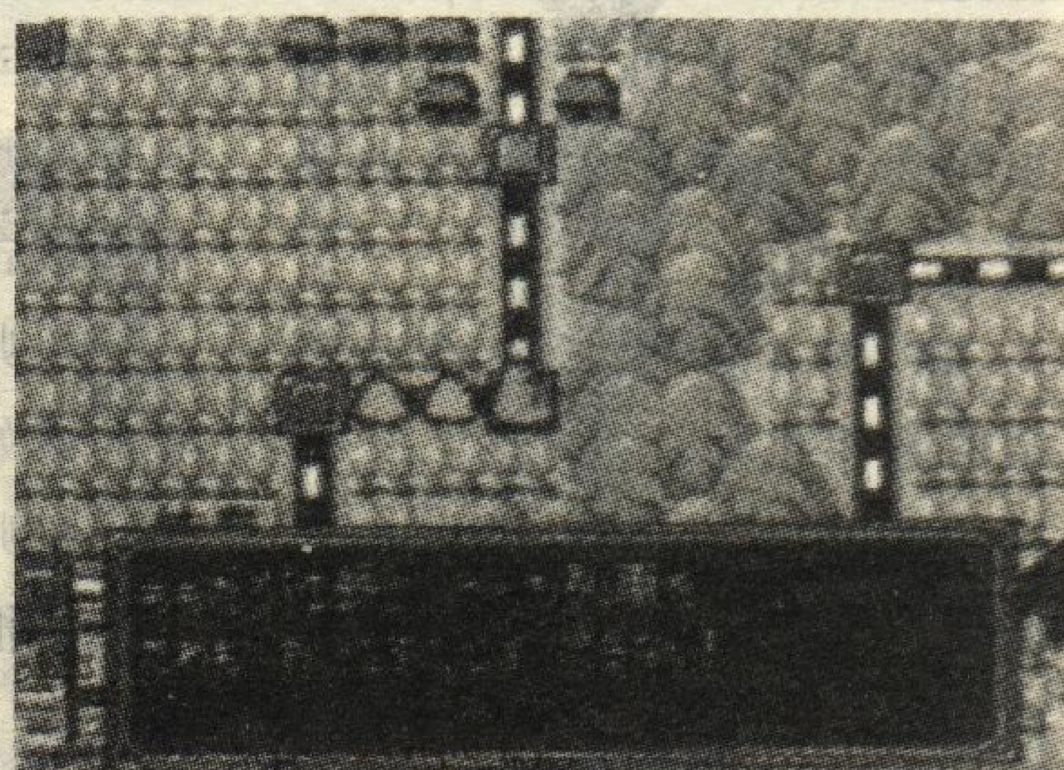
责编/FOX

国内玩家对《超级人生游戏》肯定不会陌生,但对于“桃太郎”系列恐怕却知之甚少,主要原因大概是该系列每一代作品都有太多日文,所以其间的乐趣不少玩家只能瞠目不知所云。

“桃太郎”在日本是非常受欢迎的,它不仅表现了许多生活琐事,而且语言幽默,进行游戏时经常会引得人捧腹大笑。这次《桃太郎电铁》被称为SFC上最后的“桃太郎”,前所未有的以24M的容量推出,足见制作者是十分投入的。至于该作会否在N64上制作,目前还没有详细的资料。想一睹“桃太郎”风采的玩家,不妨先玩一玩这个游戏。



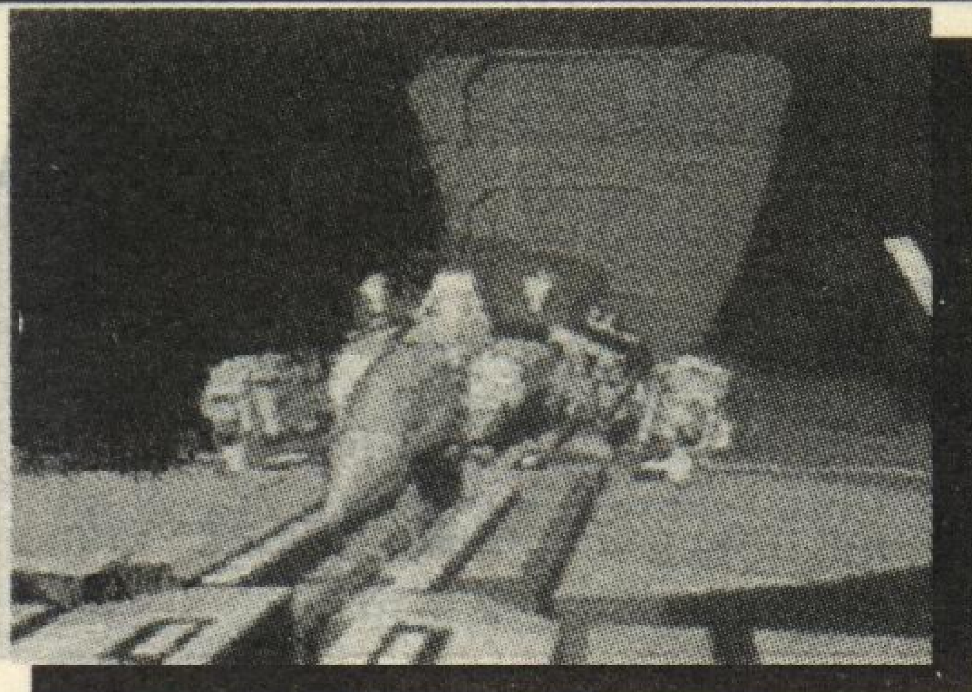






桃太郎又回来了!





# 逆鳞弹



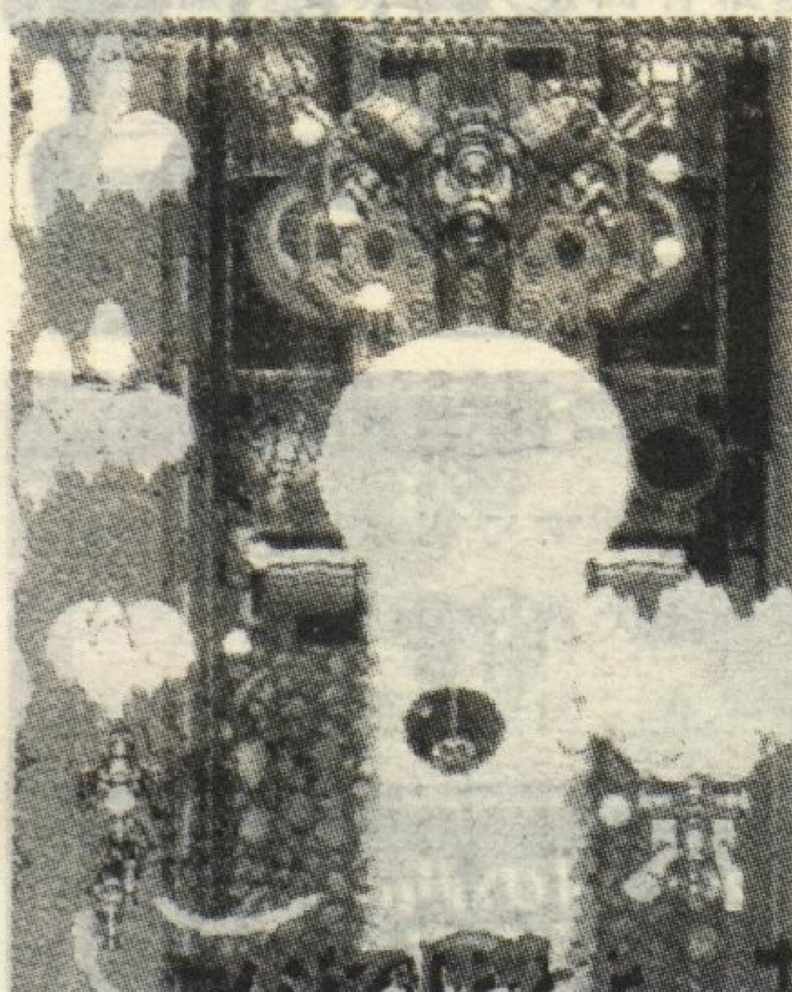
TAITO 的著名射击游戏登陆土星，实现你空战的梦想。

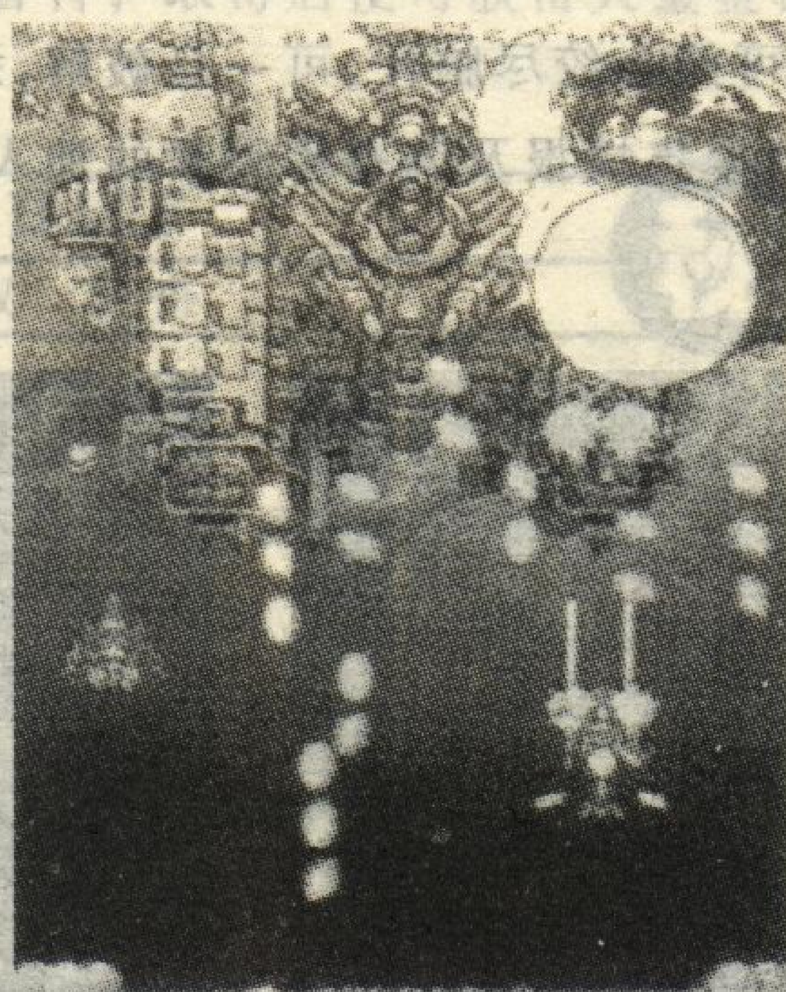
厂商：TAITO
类型：SHT
媒体：CD－ROM

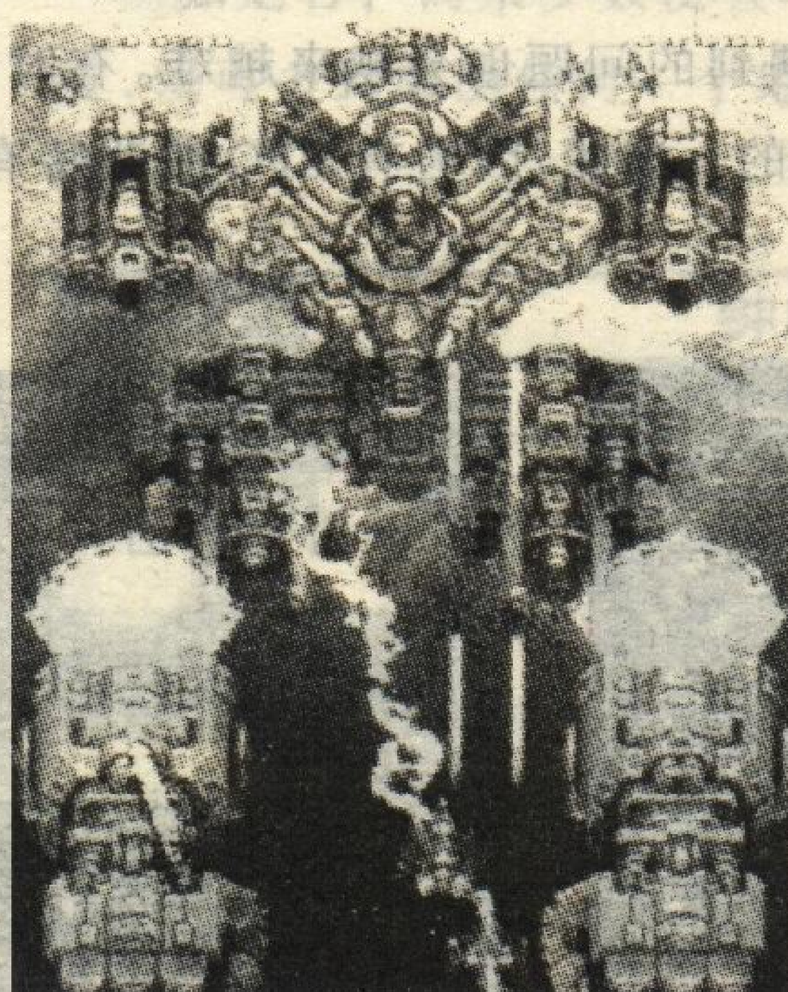
责编/FOX

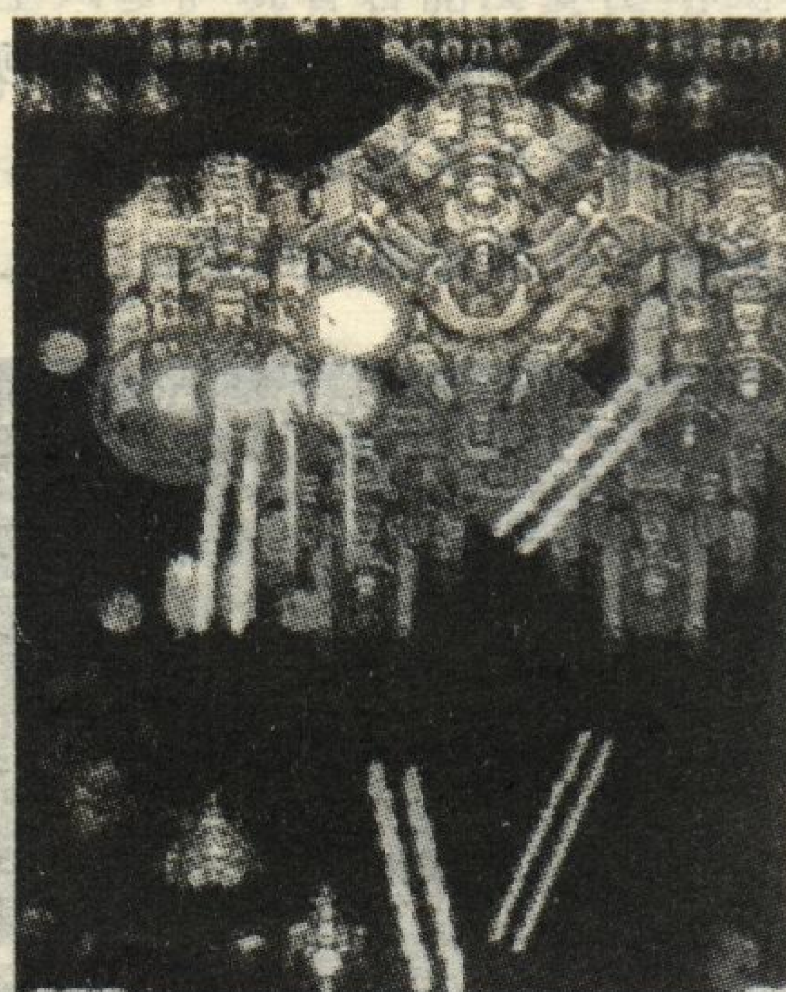
西历 3185 年，一艘宇宙船神秘失踪，事隔十年之后，又再次出现。其正体以能量开发出新型时间跳跃器，并开始无差别破坏。为了阻止敌人的破坏，六名正义战士挺身而出，自此战斗开始在 3195 年。

游戏中，玩家可操纵三种战斗机，每种有两种颜色并且架驶机师不同，结局有所改变。每种战斗机都有其特有的攻击方式。









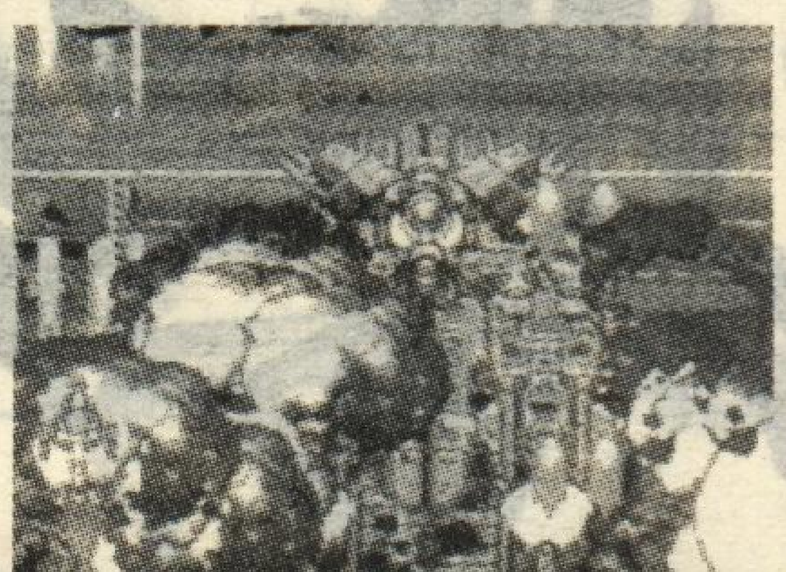
## 过去的恶梦再次觉醒























战斗机 TYPE－A：除自身主炮外，还有自动跳跃的光线。

机师 A：日雀北斗：失去双亲的青年机师。

机师 B：克劳萨：中年的雇佣兵，为了达到目的会不择手段。

战斗机 TYPE－B：除自身的光线炮外，另有两架副机可帮助攻击。

机师 A：时间跳跃器制作者的妹妹，但失去记忆。

机师 B：是个有空想癖的少女，把进行空战作为自已的梦想。

战斗机 TYPE－C：老式战斗机但攻击范围很广，适和初期玩家操作。

机师 A：宇宙第一的贝斯手，是个热血青年。

机师 B：是一对有予知能力的孪生姐妹，性格都十分开朗。



为了打败人类的敌人出发吧！



# TOBAL 2



期待的续篇再次登场！

厂商：史克威尔
类型：ACT
媒体：CD－ROM

责编/FOX

## 史克威尔的格斗游戏最新作，上手后感觉与众不同。

大受好评的格斗游戏“TOBAL·NO1”的续篇将要推出。从敌人侧面转到敌人背后偷袭和360度回转的系统继续延用。并新加入了多种精彩华丽的必杀技。今作除前作登场的八人外还会有新角色加入，但人数并未公布。

新作中加入了新系统，全部角色都拥有“奥义”，当使用奥义时就会习得新的必杀技和连续技。

TOBAL·NO1中独有的迷宫系统仍然存在，但画面质量会大幅度上升。敌人的种类也增加了许多种，是在人物制作上也较前作有所提升，人物的轮廓变得十分圆滑。

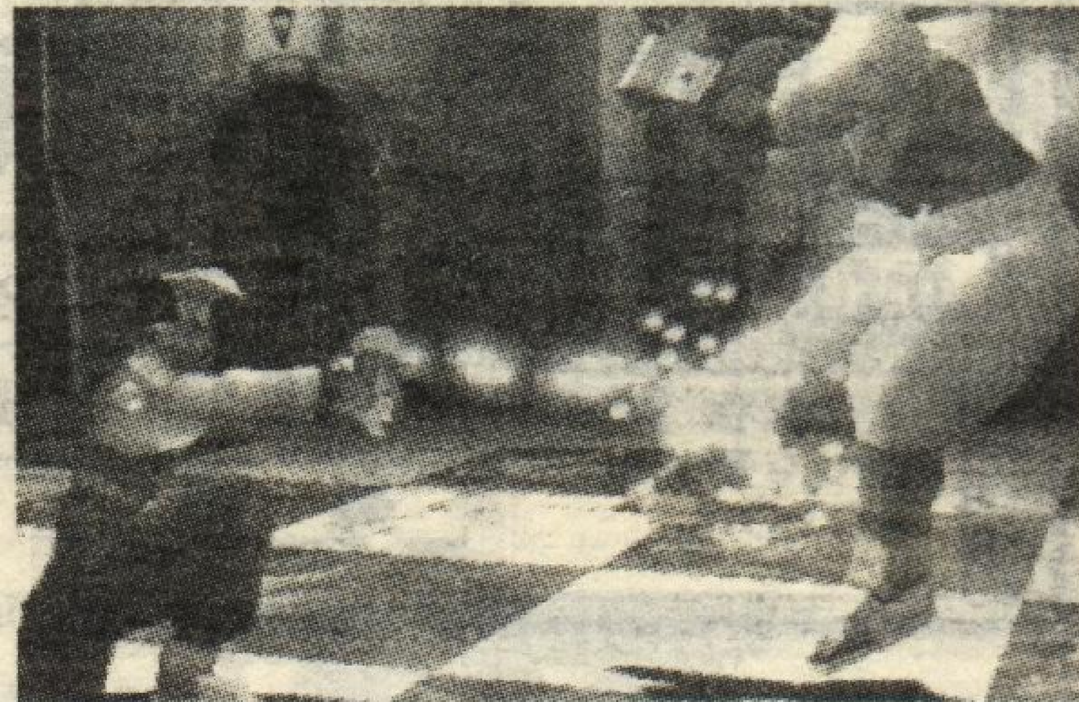
前作中，一大卖点是由于TOBAL·NO1随盘附送一张FF Ⅶ的演示版，不知道新作中史克威尔又会使出什么样的花招，使其广告宣传方面再次获得成功。



▲一代的奥莱姆斯雄风依然不减当年。



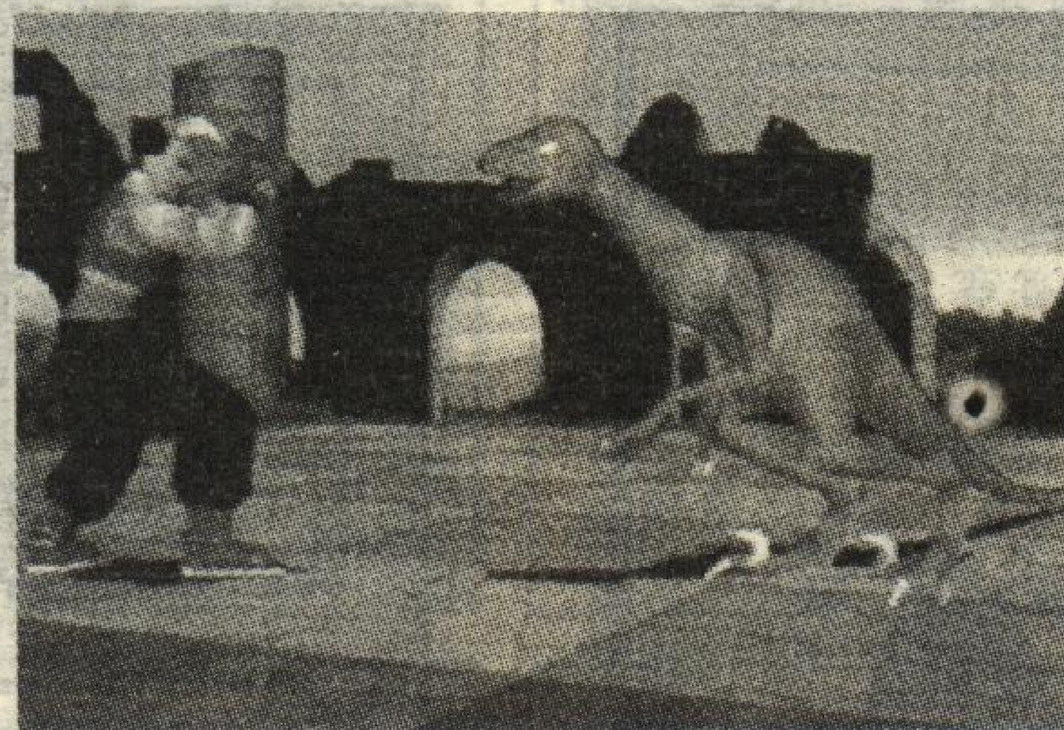
▲将能量集在手中，然后发出，似乎有点象波动拳。



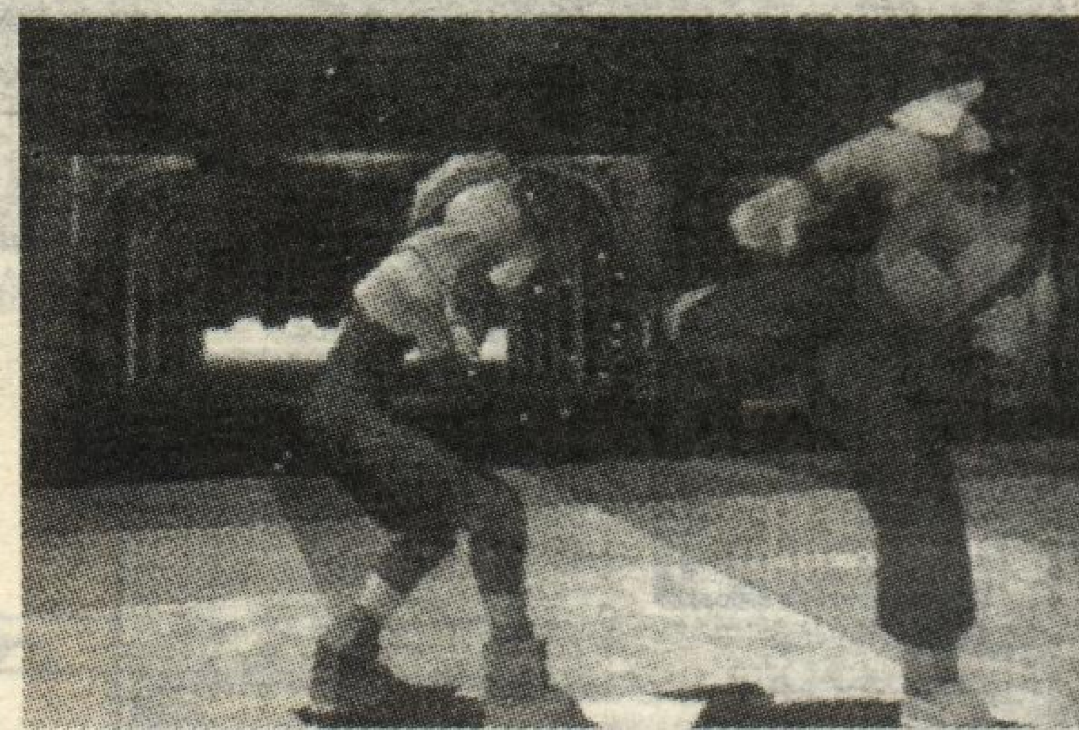
▲游戏中奥义是有限制的，所以要善加利用。



▲二代中敌人的种类也增加了，爱朋的对手是什么动物呢？



▲恐龙也会成为你的对手，庞大的敌人要小心应付。



▲当防御受到攻击时，汗水飞散，效果逼真。



男主角秋吉



女主角爱朋



外星斗士奥莱姆斯



新加入的角色，名字至今不详

# 《格斗之王'96》资料篇




格斗对战游戏《格斗之王'96》资料CD登场。

厂商:SNK
类型:其它
媒体:CD-ROM

责编/FOX

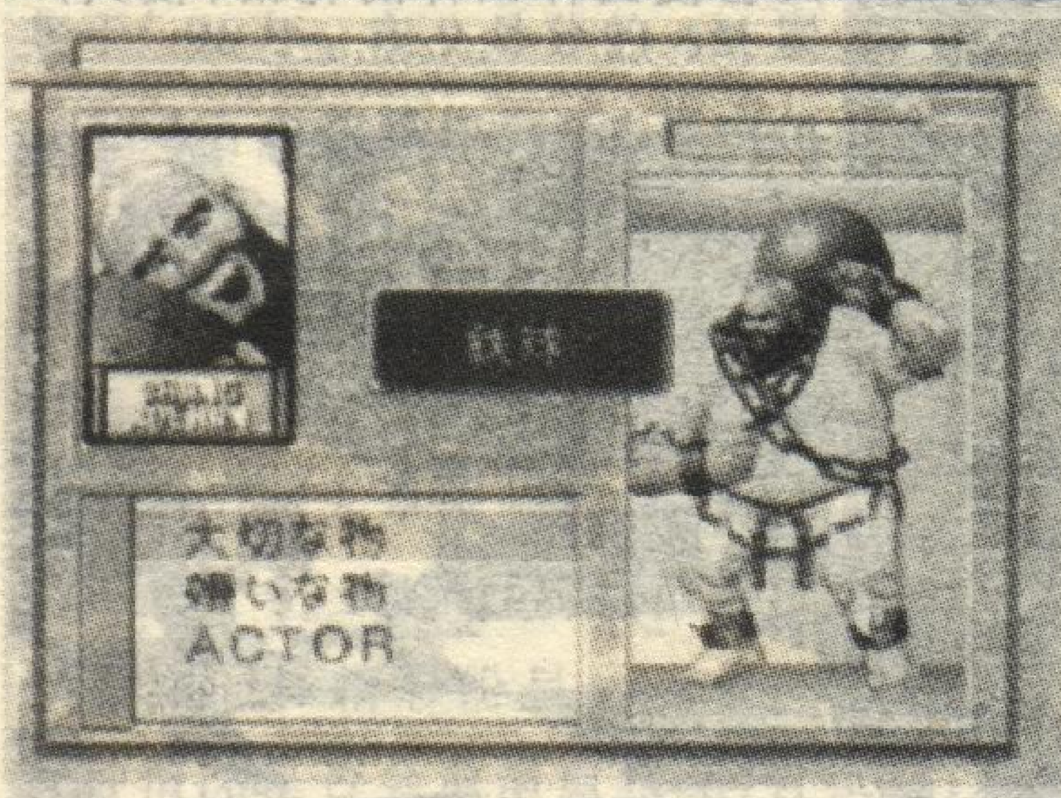
NEO·GEO的人气对战游戏《格斗之王'96》,以其独特的3对3形势,赢取玩家的心。本来大家都在期待次作《格斗之王'97》,没想到SNK突然发售了"96"的资料版。

在资料版中,玩家可以任意观看所有队员的状态、国籍、格斗技、出生日、年龄、喜好和趣味等等有关角色们的内容,并且随玩家所提出的问题不同,队员的面部表情也会随之变化。

值得一提的是在练习模式中,所有必杀技的出招都一目了然。在60秒的对战过程完毕后,会随对战时的不同,结尾的对话也不一样。还可以收听所有的人语配音和音乐甚至连NG的语言都有,那一定很有趣。

《格斗之王'96》中的所有画面都会出现在资料篇中。相信喜欢玩这个游戏的玩家一定不会放过这个资料篇。

## 格斗家之血再次觉醒!



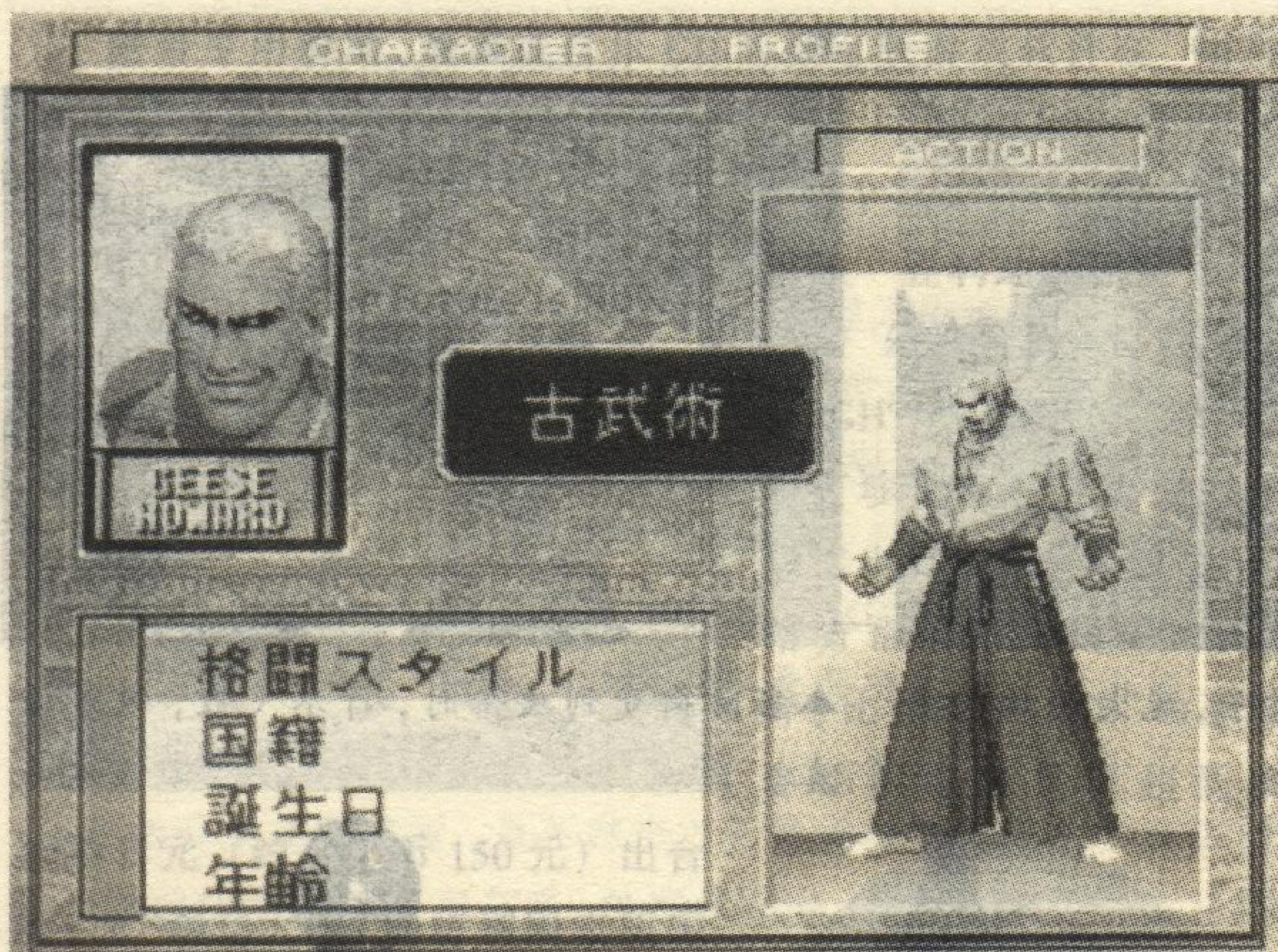

▲陈国汉最珍贵的东西是铁球。



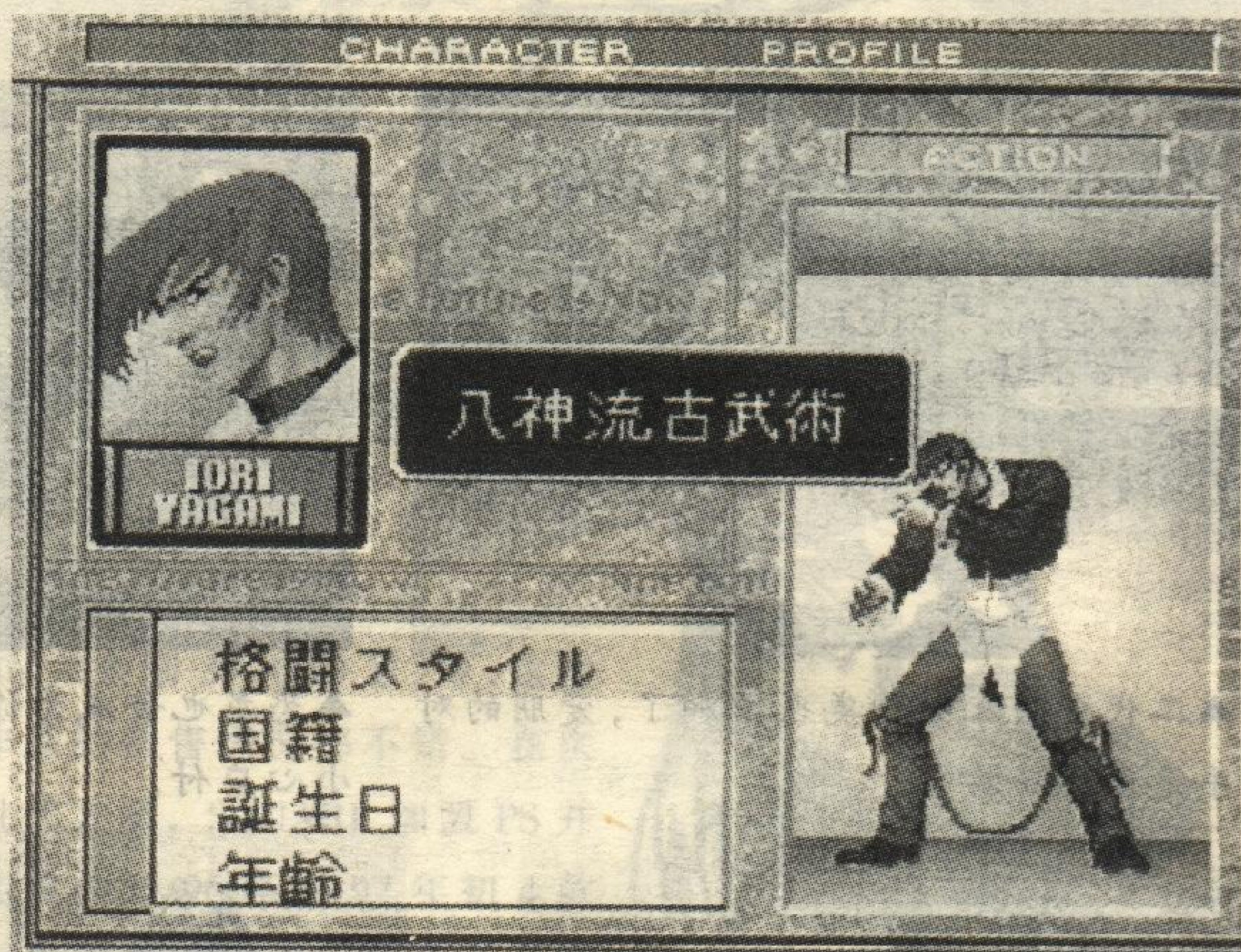

▲京的大蛇薙魄力十足。



▲龙虎队穿版的画面十分有趣。



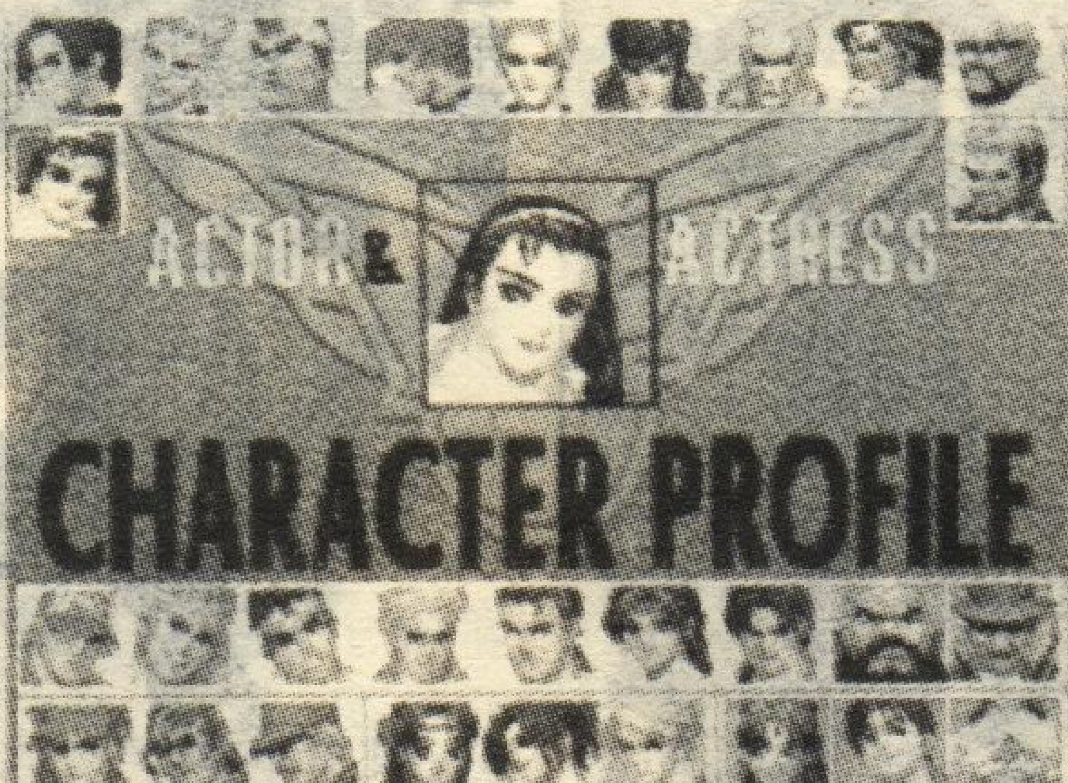

▲吉斯的格斗技是其自豪的古武术。




▲人物的所有资料设定都会出现。



▲八神和京的宿命对决再次展开。




▲就连最终BOSS也会出现。




▲每个角色的出招一目了然。

## 命令与征服

| 机种:SS | 厂商:SEGA |
| --- | --- |
| 类型:SLG | 媒体:CD-ROM |

再现即时战斗的紧张感，电脑上的战略模拟名作《命令与征服》将要由SEGA本公司移植土星上。游戏者可使用GDI(国连地球战略防卫军)或NOD秘密结社。在电脑上由于有鼠标所以方便操作，不知在土星上使用手柄操作感如何，另外是否会加入新的兵器呢？

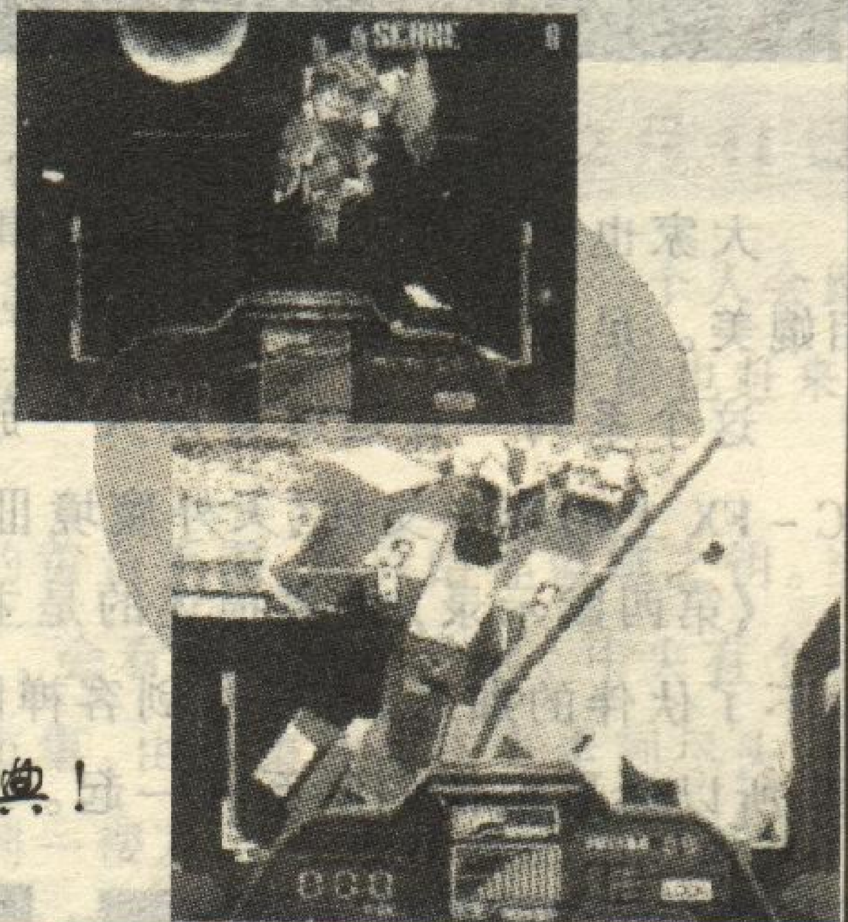


用命令征服世界

## 机动战士高达外传Ⅲ

| 机种:SS | 厂商:BANDAI |
| --- | --- |
| 类型:SHT | 媒体:CD-ROM |

描写高达历史的3D射击游戏将推出第三作。前两作是在地面上展开激烈战斗的，今回是发生在立体的宇宙空间中，战斗更具魅力。喜欢收集高达游戏的朋友们一定会兴奋不已吧？

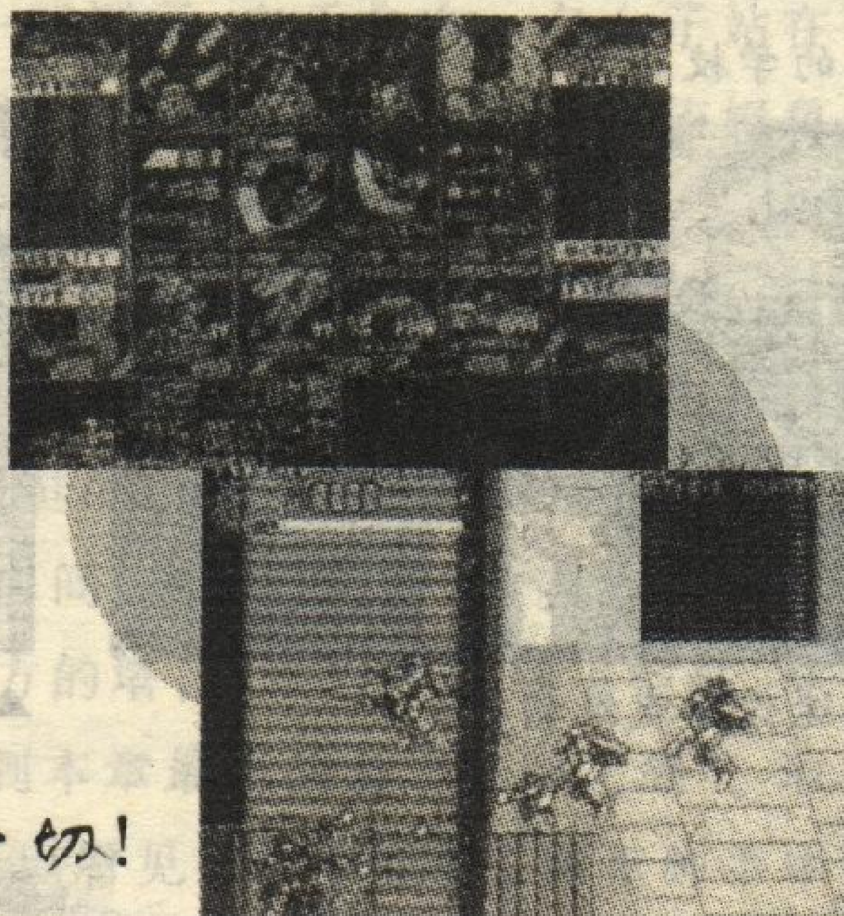


高达顶峰之作堪称精典！

## 空牙2001

| 机种:SS | 厂商:DATAEAST |
| --- | --- |
| 类型:SHT | 媒体:CD-ROM |

街机颇受欢迎的机器人射击游戏在土星上登场。游戏中，机器人的身体、腕足均可自由组合，由于组合不同攻击方式也不相同，并且配合机器人加入了特殊兵器，使其威力增加。但游戏难度也相当高。



斗士的铁腕将会摧毁一切！

## 云海的击坠王

| 机种:PS | 厂商:MICRONET |
| --- | --- |
| 类型:SHT | 媒体:CD-ROM |

这是一款立体空间感极强的3D射击游戏，游戏者是云海之岛国马亚鲁那所属的佣兵。游戏中除破坏敌人阵地外还会有许多任务等待着你，游戏画面也十分精彩，有密林、古代都市等等，临场感极强。



华丽的射击GAME有如梦境一般！

## 天下制霸

| 机种:PS | 厂商:龙 |
| --- | --- |
| 类型:SLG | 媒体:CD-ROM |

以德川家康为主角，大阪战役为最初舞台的日本历史模拟游戏，其特点是多种情节分支会影响到历史。但在史实模式中却不会出现这种现象。玩家要凭借武将与智谋将战乱的日本统一。

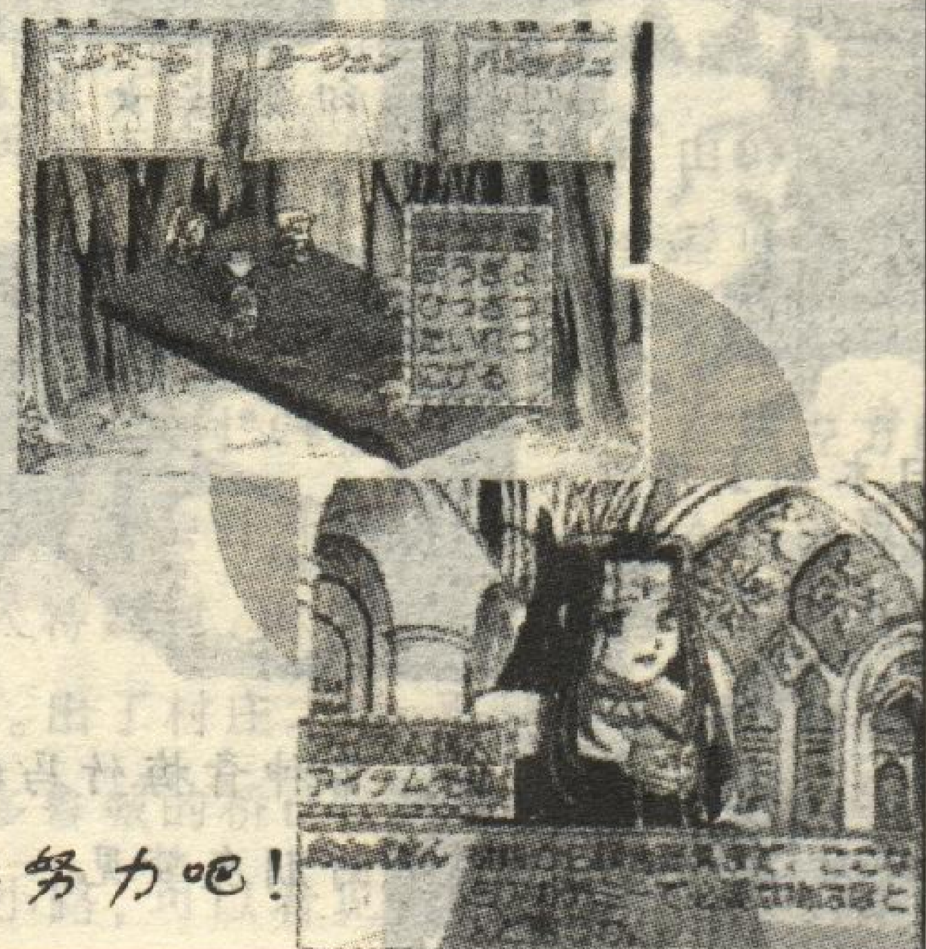


忠实再现日本历史，制霸全国为目标！

## 炼金术士玛丽

| 机种:PS | 厂商:GOST |
| --- | --- |
| 类型:RPG | 媒体:CD-ROM |

游戏中的主人公是城下村中居住的女炼金术士玛丽。在魔法学校中学习，毕业时接受试练。为了完成试练开始冒险。最初玛丽的能力值和所持金都很少，通过冒险和买卖商品而逐渐成长。



为了实现自己的梦想努力吧！







评价好坏各半的RPG巨作

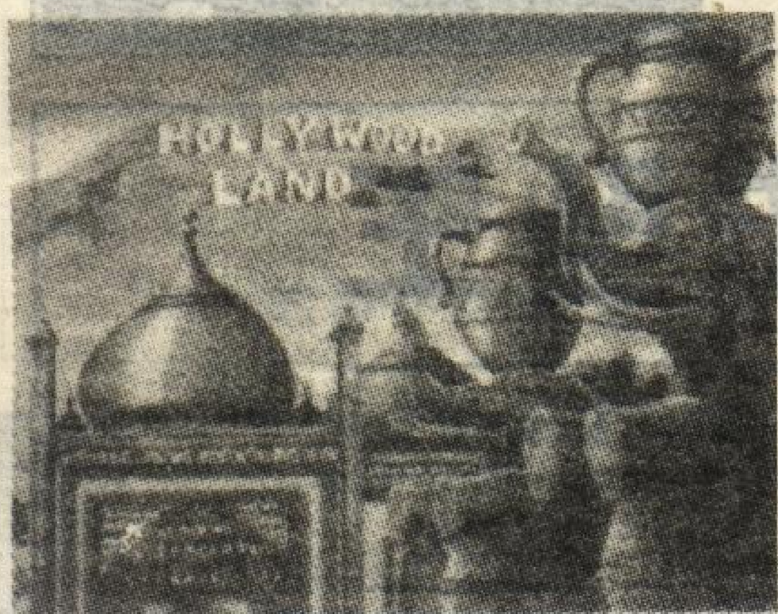
厂商:HUDSON
类型:RPG
媒体:CD-ROM×2

责编/FOX

大家也许还对天外魔境的故事不太了解，可实际上它在日本有相当高的评价，这个系列有许多爱好者，可以与FF和DQ系列相媲美。足见他有着相当多的拥护者。

这个系列一直延续着以火一族为主角的惯例，以PC机上的一代、二代和外传到SFC上的ZERO以及未发表的两作一个是PC-FX上的唯一支柱《天外魔境Ⅲ》和在土星上的《第四默示录》了。

《第四默示录》主要描述的是主角雷神自幼由印第安长老红熊抚养成人，为了打倒邪恶的暗黑教团而踏上征途，当然在途中也少不了伙伴的加入，有日本剑客禅刚、游牧民族的女英雄夕能和为了寻找失散的兄弟的少女梦见。由于他们身上都有火之纹章的原因，所以命运把他们联系在一起。

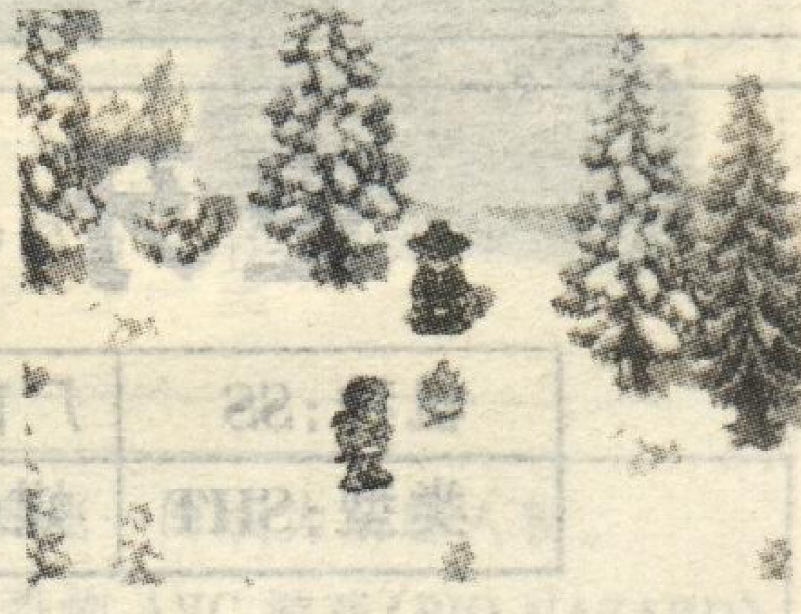


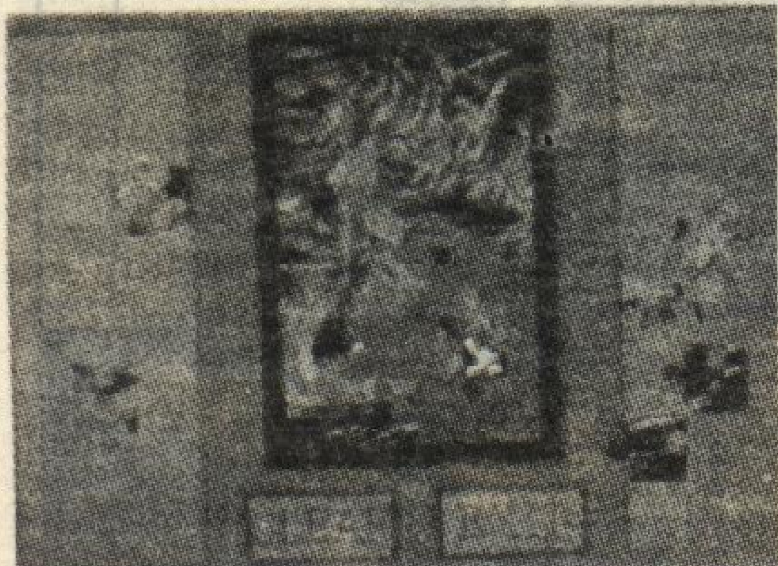
▲充满了异国风情的场景。

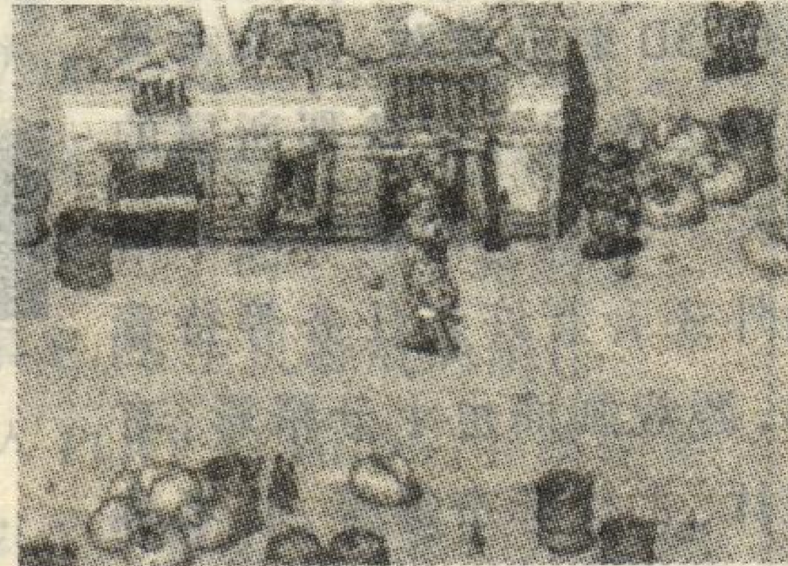


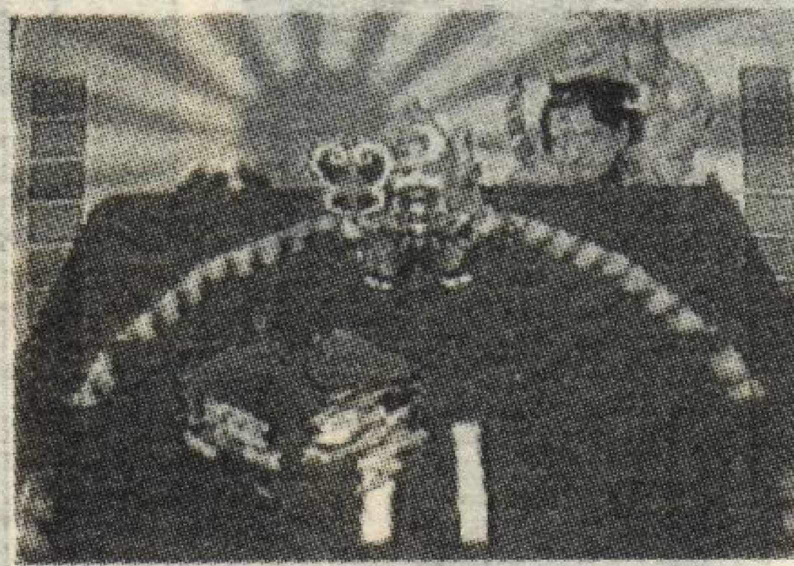
▲游戏中加入了机械对战的情节。

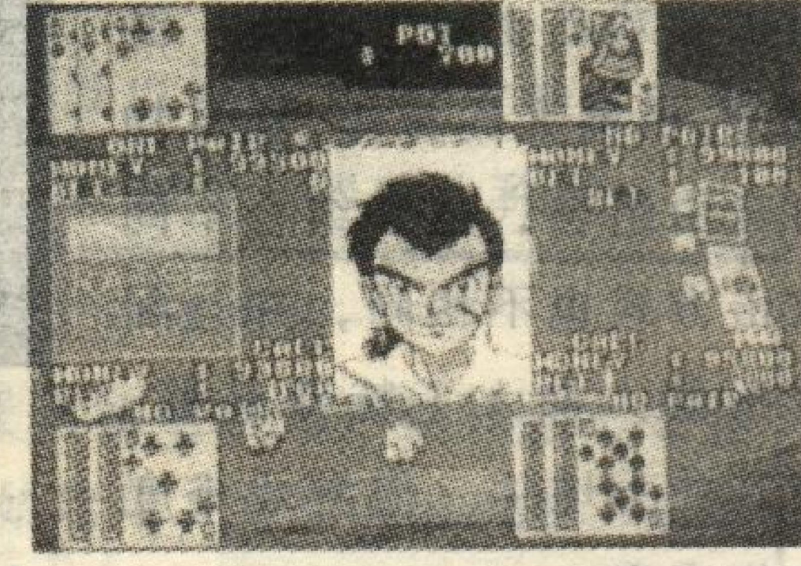

▲充分利用PLG系统可以建造自己的学校。


▲在雪地中遇见了谜之男星夜。

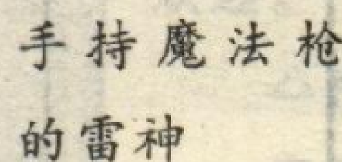

▲迷你游戏拼图


▲游戏地点是以美国为基础


▲迷你游戏纸相扑


▲扑克牌也会出现在游戏中。


雷神的养父——红熊


手持魔法枪的雷神

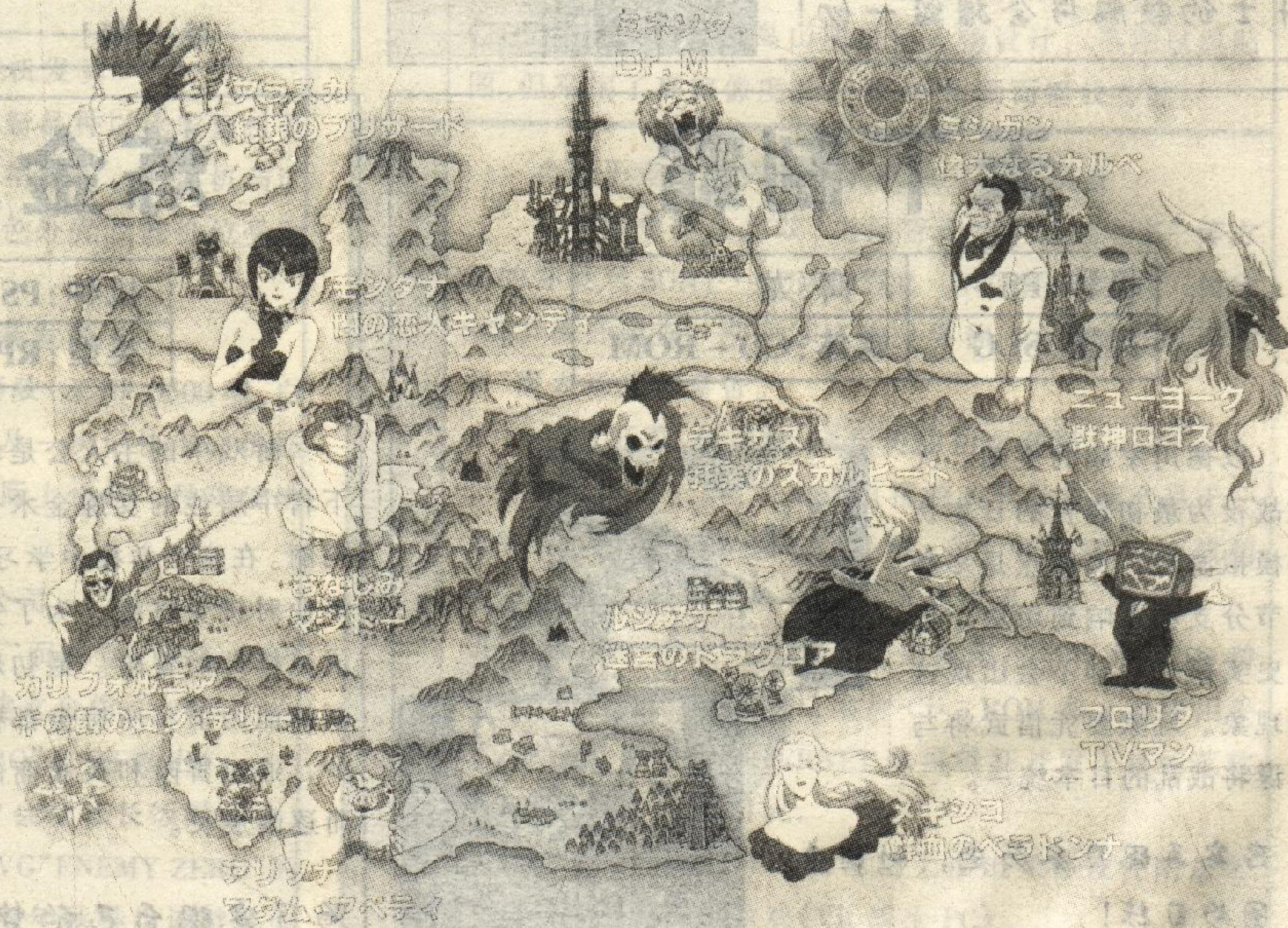



印第安女英雄夕能

日本剑士禅刚




雷神青梅竹马的好朋友梦见





## 勇者斗恶龙系列

# 勇者斗恶龙Ⅳ
# ——引导者们

**机种:FC 容量:4M 价格:8500日元 发售日:1990年2月11日**

### STORY

古时候曾支配地上世界将无数灾难带给人们的邪恶魔物,如今又将复活了。然而,虽然其复活之微兆已在世界各地出现,但大部分的人却都没有注意到。

当被命运所引导的人们聚集在一起时,这个世界就会得救了。战士、公主、魔法师、神官、武器商人、占卜师、舞者、勇者这些出生及生长环境各有不同的人,在命运的引导下渐渐的向传说迈进。

### 重点攻略

#### 第一章

在巴特兰城(バトランド)内向国王问取情报之后,便出城到左上方的洞窟之中,出了洞窟之后,便可到依姆鲁村(イムルの村),到晚上进入,在教堂旁有一个地道通往大牢,和里面的一名人物交谈之后,便可回到巴特兰城。

回城之后,在左下方有一间屋子,白天会有一名女子站在门口,晚上会站在楼上,和她交谈之后,他会告诉战士,在依姆鲁村外有一块招牌,站在那向下走四步便会进入隐密的森林之中。

依照指示进入隐密森林之后,可看到一口水井,跳下去之后可以发现一支史莱姆(スライム)和他交谈后选(はい)他便会加入,在洞内得到一个叫做飞空鞋的道具后便可以出来了。由出口的楼梯上到隐密森林左方的房间内便可出此地方。

接下来走到依姆鲁村左方的塔,在塔对岸使用飞空鞋,便会进入塔中,在地下三楼会拿到本章最强的剑"辟邪之剑",取得后;再度往下,在地下四楼可以看见有一个巫师,从巫师手中救出了一个小孩。

出了塔后,回到依姆鲁村,便会再次遇到被救出的小孩。随后回到巴特兰城,可获取经验值。战士走出王城后,第一章也告结束。

#### 第二章

淘气的公主亚莉娜,为了参加武道大会,决定出城冒险。但是却被父王得知,并被禁止出城,在王宫内听取情报后便回到2楼,打开右方的侧门,上到三楼,到上方的房间,会见到右边有一个栏杆,调查后选(はい)便可以出城了。

出城之后,魔法师布莱和神官克利弗特都会加入,如此便变成了三人小组。出城后向左走可以到达沙兰村(サラン),再往北走就是泰佩村(ランペ),这个村子长年受到怪物的统治,英雄们当然为正义而战,打倒了怪物。村民获救了,村子也恢复了正常。出村后继续前进,往右走到海边时,会看见芙雷诺乐村(フレノール),这个村子正在举行婚礼这时忽然有人来抢婚,新娘被劫走,公主于是去追歹徒,但被他们溜走了。出村往南走,会发现一个洞穴,在里面可以找到黄金手镯,带着此物晚上回到芙雷诺尔村后,到左上方湖的中央,会发现三座坟墓,其中一个人会跟你要东西,回答(はい)之后,新娘便会被解放,不久新郎也赶来,两人便重聚了。

两人重聚之后会拿取你的黄金手镯,然后给你盗贼之钥。当他们走后,出了村子,往南走,会看见一块小砂地,中央有个小湖,旁边有圈树,那便是绿州市集。由市集往西南方走到尽头,便可以看见一座塔,进去之后到一楼左上方用盗贼之钥打开大门后,一直走到五楼的塔顶,会看见两个妖精,上前调查便可得到花蜜,随后就可以出来了。

接下来再回到起点沙德哈依姆城。到二楼的王宫内目的地见国王并将取得的花蜜献上,再度回到沙漠市集向左一直走可看见一座小庙,遇过旅行之门后,往东来到艾多鲁城(エンドール)。

入城后,和国王皇后谈话,就可以参加武斗大会。出城门到右方的墙前,看见一个小门,进入之后,经过交谈进入了比试阶段,对手共有五人,当公主取得冠军,并受到国王的称赞,正在这时一名士兵跑来告之沙德哈依姆城出事了。当公主回到城中时,城中以空无一人,公主出了城,第二章便结束了。

#### 第三章

本章的主角是武器商人特鲁内克(トルネコ),一开始时只能到村子左下角的武器店帮忙买卖武器,一定时间经过之后便可以拿到工资,初期利用顾店来赚取资金,有了足够的钱后,便可添购些武器的防具,然后便可以出城赚取经验值了。

等级够强了以后,出村往西北方走,便会看到一个洞窟,最重要的是要取得位于地下5楼的铁柜(てっのきんこ)。出洞窟后,往东南方走,会到一个特姆村(トム),那里可是一个迷魂村,如查要出村的话,则必需去左上角的一间房子中,和屋主谈话并回答2次(はい),才会被传送出去。

出村之后往西南方走,在山壁下会看见大城蒙摩尔(ボンモール),先去道具店买一个盖美拉之翼(キメラのつばさ)的道具后,进入王宫内和国王交谈,得知他想侵攻邻国艾多鲁(エンドール),但因其王子与他城的公主相爱,因此被百般的阻止。

与国王交谈完毕后,再到王宫左方的大房间内,由情报得知地牢就在附近,找到地牢之后,在右下牢房内便会看见一名男子,与他交谈并回答(はい)2次后,便利用盖美拉之翼飞走了。救了男子之后回到起点雷库纳巴村(レイクナバ),在最左方的道具店内,和一位老人谈话,便会打开身后的门,进入后会看见一只狗,借到狗之后再进入特姆村,狗会跑到左上方的一间屋在此事件可以拿到钢铁盔甲。出了村庄之后,再到左下方的蒙摩尔城,得知此城南方通往艾多鲁城的桥已经修复了,等晚上再进入城中,到右方武器屋旁的小路,可以看见此城的王子,并从他手

中拿到王子的信(うじのてがみ)。

接下来由蒙摩尔城向南走过桥后,便可以来到艾多鲁城,将信交给公主之后,便会得到另一封王的信(おうのてがみ),拿了信后,回到蒙摩尔,交给国王之后便大功告成了,出城回到艾多鲁城,和国王、公主谈完话后,得知此城右方有个山洞。

由此城向东走过桥后,往北方走可看见一个女神像的洞窟,在里面则可拿到银色女神像(ぎんのめがみぞう)了。

得到后出了洞窟,回到艾多鲁城内,里面会有一位老人会用2万五千G买下你的女神像,现在想办法将钱赚到三万五千元后,和2楼的国王和公主公交谈后,再到左下角屋子内和一位老人谈话,如此便可以以三万五千G的价钱买下了属于自己的店面。

出了自己的店之后,再到王宫中和国王交谈,得知有一名战士要收集7件铁盔甲(てつのよろい)和7把的钢剑(はがねのつるぎ),将东西收集齐了并交给了那名收集的战士之后,便得到了6万G,有了这6万G之后,出了艾多鲁城,往右过桥向东北沿海走入一个地道之中,和里面的人交谈并给他们6万G,如此便可以使那洞窟开了,不过之前先睡一觉才行,通过洞窟之后第三章便结束了。

第四章

本章的主角是两姊妹,姊妹是占卜师叫玛妮雅(マーニヤ),妹妹是舞者叫米妮亚(ミネア),出村之后,往北走可到尤米滋村(ユーミズ),里面的宿屋可免费休息,尤此村向左上方走过桥后,便会看见下方有一个洞窟,里面可以拿到黑暗之灯(やみのランプ),可使白天变晚上。拿到后往南跟下方的那名男子交谈,便会加入,利用男子的怪力可将门打破,在最下层可以拿到静寂之珠(せいじやのたま),拿到后,便可以出去了。

出洞窟后,往西北方走到一个凸出的海角之地,会看见一个叫亚特姆多之村(アッテムト),这是已经荒废的矿山之村,在这里可以得到火药壶(かやくのつぼ)和银色占卜卡(ぎんのタロット),取得火药壶后便可以出矿山山洞了,到了外面往东北走,可到巴哈利亚(ハバリア)的村子,从此村的北方再走,便可看见金古雷欧城(キングレオ),进到城内有条小路的尽头需要使用火药壶,如此便可以知道城内的密室在那里。进入密室之后,便会看见一个小恶魔,用静寂之珠将其封住之后,便可轻易的打败他,不过会出现一只强力的怪物将全员打倒,然后会被关入牢中。和牢里的老人谈话之后,由下面的缺口下去,并取得船票(じょうせんけん),出了地牢,再到巴哈利亚之町,便可以乘船了,如此第四章也就结束了。

第五章

在艾多鲁城东北方有一个小村子,是主角所住的村子,就在不久之后便会发生怪物来袭的惨事,出了村庄之后往南走到祠堂内则有宝箱可拿,往西南方走到尽头则可发现一个洞穴,此章时,这个洞穴是武器商人所打通的洞穴,过了山洞之后,便可到艾多鲁城,在城内可以找到占卜师米妮亚和舞者玛妮雅作伙伴,找到两姊妹后,便向来时的通道再走回去对岸后,向东北方走到岸旁,看见一座大城叫布兰卡(ブランカ),进去后先去王宫2楼晋见国王,出城后往大陆东方一直走,会看见一个小庙,而里面有一台马车,不过现在马车并无法得到。由小庙右方出去外面后,便会看见小块的陆地,过桥之后,便会到达一个小洞窟,进去后便会看一面大墙,但是只要有3人就可以撞开他了,在此迷宫中会与两姊妹分散,在地下3楼可以得到信心(しんじるのこころ),如此出了洞穴之后,回到刚刚的小庙中便可以得到马车了。

出了小庙,往沙漠南方走过岩山后,会看见一个缺口,由缺口往左下角穿过去后,可以看见亚妮依鲁之村(アヤイル),出村后,沿海线走到底后可以到达科南别力村(コナンベリー),出村后,往东北方沿海岸,过了一座桥后,便会遇见武器商人,先回答(はい)再回答(いいえ)之后,在塔4楼取得了火种(せいなるなたねび)到5楼将怪物打倒并点上火之后,武器商人特鲁内克便会加入,而且也能够使用船了。

坐船往南航行会到达密特斯之村(ミントス)在此可以拿到世界地图和使魔法师ブライ加入伙伴。出村庄后往东南方走到大陆右下端的海角,可到达索雷达城(ソレッタ),在此国王需要帕地吉亚的种子(パデキアのたね),出城往南走可以到达一个洞窟,而在洞内取得种子之后,便可跟国王换取帕地吉亚的根(パテギアのねっこ),这是使神官的病能够好起来的道具,如此公主亚莉娜和神官克里夫都会加入伙伴之中。

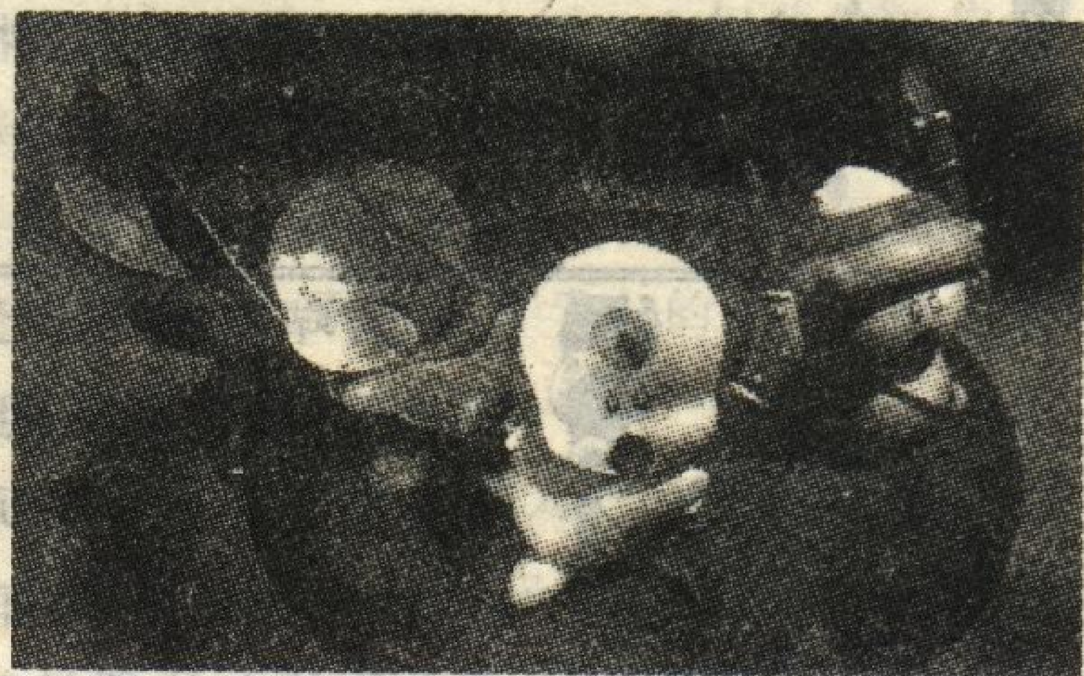
出城后,便要到金克雷欧城,帮助战士莱安,不过先要到尤米滋村(ユーミズ)左方的洞内拿取魔法钥匙才行,在B4有个宝箱,记得要调查,如此才会有秘道出现。回到金克雷欧城,解决怪物之后,战士莱安便会加入,如此8人就聚集了。出城后,坐船到大陆左上角的沙德哈伊姆城拿到妖怪之笛(わやカしのふえ)和这大地之杖(マグマのつえ)后便可出城了。世界大陆右方陆地有个罗沙利亚鲁之村(ロザリーヒル)在此使用妖怪之笛便可以得到静寂之珠。

再来可以去世界大陆右上的洞窟取得一些防具,然后再到史坦西亚拉城(スタンシアラ),在这里可以得到天空的头盔,不过要把帕诺(パノン)排在第一位才行。要进入贾汀布鲁古城(ガーデンブルグ),则必须用到大地之杖来开路才行,在城内则会得到最后之钥(さいごのカギ),在此城也可以找到天空之盾,取得之后回到艾多鲁城,在南端有一个小庙,内部有一个叫变化之杖的道具(へんばのつえ),一定要拿到,然后到莉巴撒依多村(リバーサイド)。在此可以听到有人会做热气球,不过要有零件才行。往下航行可以到达德斯帕雷斯城(デスパレス),利用变化之杖变成怪物并参加会议,出城后,飞到亚特姆多村,在矿坑内会遇到地狱魔王,利用静寂之珠封住对方的魔法后,将其打倒,便可在洞穴内拿到瓦斯壶(ガスのつぼ),有了此物之后,便可以在莉巴撒依多村取得热气球了。

首先要飞到世界最右上角大陆,到瀑布洞穴去,可取得很强的剑,再飞到右下方大陆,可以找到妖精之里,可取得天空之剑,再来由艾多鲁城往南飞,有一块地图没有显示的大陆,在此可以得到巴罗的角笛(バロンのつのふえ),到封印大陆西南方去可以看见天空之塔,在最上层只要主角的天空装备齐后,便可以跳到天空之城,在天空之城见到龙王后,便会把天空之剑的威力加强,在天空之城的花园有一个缺口,跳下之后便可到最后的洞穴,在此大陆上的四角都有一个据点,将他们打败之后才能够进入中央的魔王城,通过迷宫之后便会到达火山,这时可用帕罗的角笛呼叫马车过来,如此便可八人作战了,打到最终魔王之后,便可欣赏感人的结束画面了。 **责编/FOX**

机种:SFC 厂商:HUDSON
类型:RPG 容量:24M





## 序幕故事

幻大陆シエルドラド与我们所居住的地方完全不同，是一个奇异的世界。在从前由于大魔王フアアットバシヤー的侵略，而造成严重的损害。就在这个时候，出现了四位贝之勇者，并将大魔王封印在奥拉玉中。而且，埋藏在地底深处。

有一天，突然出现巨大的陨石，并直接撞击シエルドラド，其后不仅引起了地壳变动，世界也遭到大海的袭击。

贝兽岛上的仙人有不祥的预感，于是就命令贝兽，找寻被海啸冲走的守护贝。不過，在贝兽展开旅行的当天晚上，却发生了大事，那就是奥拉玉竟落在贝兽岛上。

贝兽仙人担心魔王再度复活，于是就召唤出传说中的火之贝勇者。仙人将勇者召唤到幻大陆，并详细说明了有关打倒魔王的使命。

贝兽仙人为主角准备了一艘船，并在海洋上航行。忽然受到神秘力量的影响，使得小船沉入大海，火之贝勇者也落入水中失去了知觉……

## 人物资料



火之贝勇者：为了阻止过去被封印在地底深处的大魔王复活，被贝兽岛上的仙人召唤到幻大陆上的勇者。特点：不光使用剑进行直接攻击，也能够发挥攻击、回复魔法的威力。是一个万能型的角色，武器只能装备剑，魔法擅长火魔法。



琪拉拉(キララ):17岁的少女也是コルドバーン的公主。由于是公主所以非常任性。还有，对任何事情都充满好奇心。特点：一般攻击力十分强大，擅长使用水系的魔法攻击，所以也能顺利躲避水系的攻击。



琳达（リンダ）：在教会成长，是一位心地善良，有如天使一般的18岁少女，由于双亲不断教导要服务人群，所以在冒险中也奉行这个原则。特点：由于具有神圣力量，对恶魔系的怪物发挥强大威力。在攻击和防御方面虽然有些缺点，不过她的回复魔法却必不可少。



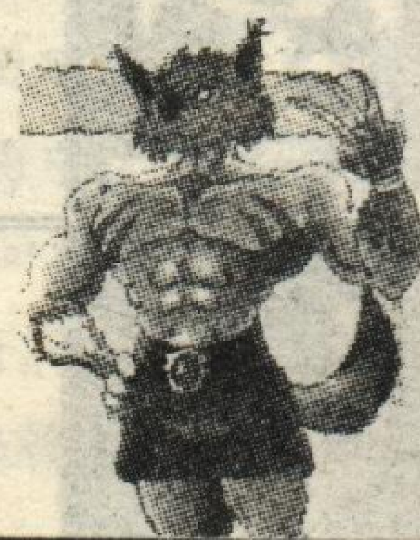
多琪亚（トキア）：开郎且精力充沛的10岁少女。童年遭到绑架，其后被天候魔导士ティーマ救出。而且也继承者的方式进行培育。特点：除了能使用天候魔法外，也有强大的腕力可直接攻击。



马基（マギー）：喜欢酒、美女、赌博的101岁老爷爷。精力充沛，完全看不出年纪以那么大。有一天因醉酒而遭到欧打，结果却忘了魔法咒文。特点：特技魔导之目可了解敌人弱点。随着等级提升可使用强力魔法。由于年纪大了，攻击力与防御力很低魔法防御力却很高。



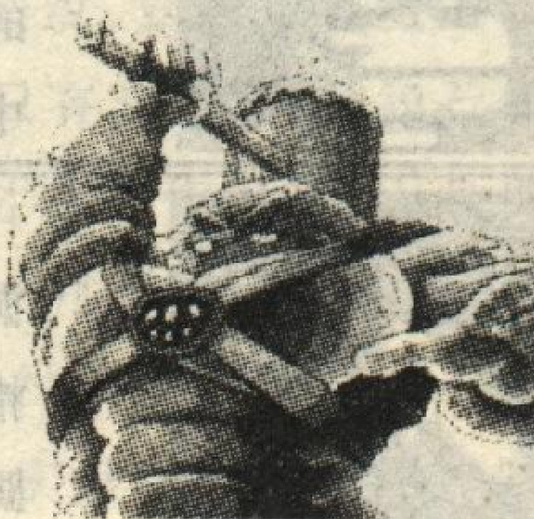
基拉（キラー）：原本是使人们陷入恐怖之中的暗杀队员。由于过去曾经错杀过多位无辜之人，所以懊悔不已。决定痛改前非。特点：所有状态都很有水准，而且可双手使用兵器。并具有敏捷的身手。弱点是光系魔法。



卡洛（ガロウ）：卡洛是狼族的残存者。虽然威力强大值得信赖，但是却过度自信的倾向。为了追寻毁灭狼族的敌人，而来到幻大陆。特点：有着超常的体力和攻击力。速度也很高，唯一美中不足的是防御力较低。



巴特（バード）：具有双翼的鸟族战士，而且是被称为监狱岛的罪犯收容所的警备队长。由于是队长，所以有十足的正义感，并且不喜欢拐弯抹角。特点：由于巴特无法装备重型防具，所以防御力不高，但却拥有敏捷的身手。



萨鲁顿（ザルドン）：石头族的族长，全身由岩石构成，使用锤子或棍棒为武器，居然本身沉默寡言，不过，因为具有责任感，所以得到村民的信赖。特点：除了有很高的体力与腕力外，另外不怕石化系魔法。是个战士型角色。

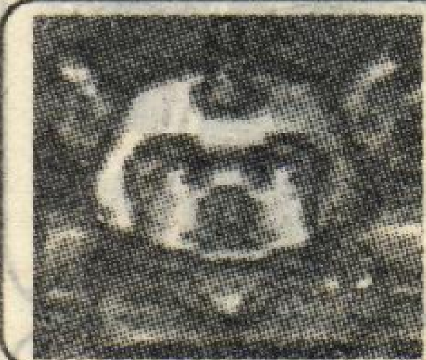

巴布(バブ):住在贝兽岛的贝兽,相当勇敢,而且极富责任感。所以是贝兽三人组的领导者。由于受仙人的命令,而找寻守护贝。特点:攻击、防御力都很强,特别是不易受魔法攻击。擅长菌系魔法,能力不逊于主角。


吉哔吉哔(クピテピ):与巴布一样是贝兽族。由于胆子十分小,所以当接受仙人寻找守护贝的命令时,曾有逃避的想法。后来却行踪不明。特点:最大的特色就是对所有的魔法都有抵抗力,不易发生异常状态。


波约(ポヨン)贝兽三人组之一。性格温和有点散漫,而且非常贪吃。特点:攻击防御力都相当高,不过魔法防御力不强,还有速度极低。

## 协助冒险的特殊同伴


魁克(クイック):由于魁克会掉落在サンドサイト镇的水井中,这时只要给予协助,就会成为同伴。能力为可利用绳索前进。


毕基(ピッキー):在瀑布的洞窟,从ドグラー的手下救出,就会成为同伴。能力为将岩石移开。


味(ミカン):味遭到奇特屋的拘捕,只要给店主一万元便可成为同伴。能力为可进入小洞穴。


多伦(ドロン)只要打开遗迹神殿的棺木,就可成为同伴。能力为可以在迷宫中探索。发现隐藏的宝箱。

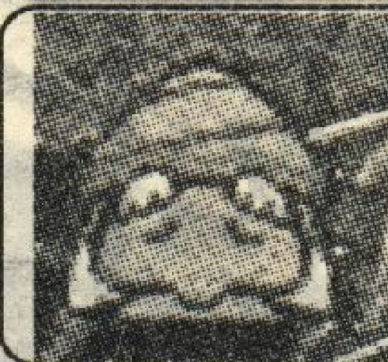

普(プー)突然遭到海啸而漂流到ラミール的地鼠族。能力为用挖穴的方式瞬间将队伍带到最后到达的村镇。


源治(ゲンジ):住在マーナリー镇,被称为世界第一的渔夫。能力为在海或湖中垂钓,以此得到秘宝。


波吉(ポチ):在幻大陆地下,潜水艇坞中的机械狗由大发明家デイープ的弟弟ピープ制成。能力为发现村镇中隐藏的秘宝。


叭达叭达(パタパタ):在瀑布的洞窟中,遭到ドグラー后下逮捕。只要推开岩石便可成为同伴。能力为在原野地图上侦察。


东佳利(トンガリ):如果从瀑布洞窟向北方前进就可遇到他。能力为在原野上弹吉它招唤出敌人。

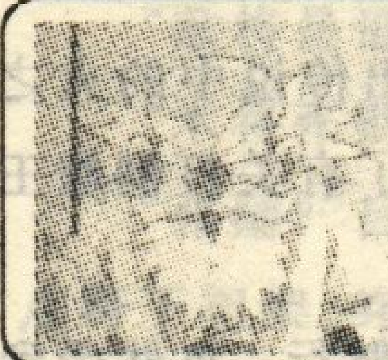

吉沙(ジーサ):就在ラミール的某个家中。能力为讲一些无聊的笑话,似乎对游戏没有太大的帮助……


梅罗蒂(メロデイ)在カメレオン村北方的海中,遭遇到大海啸的贝兽。如果想了解他所在的位置必须在奇特屋中买到秘密的地图。能力为演奏竖琴使敌人暂时不会出现。


贺肯麦肯(ヘケメケ):只要收集齐世界各地的二十七个卡片就可得到他。能力为在原野上召唤出道具屋。

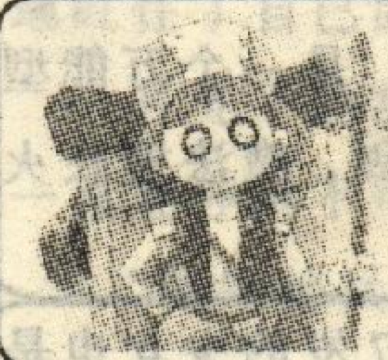
## 制造秘宝的同伴


雅罗耶丝(アロエス):在序幕中,曾救助过火贝勇者的植物人。是个药剂师,能够调合两种宝物制作各种药。


迪普(テイープ):在幻在陆地下的潜水艇坞中的大发明家。用两种秘宝调制出配合战斗用的道具。


哔普(ピープー):只要将他从潜水艇中救出就会让波吉成为同伴。是迪普的弟弟。


莱帕(ラバン):住在マーナリー镇的锻冶屋。能利用特殊材料制作剑。帮助主角的武器提升等级。


乌洛(ウロ):是在幻大陆旅行的游牧民。所以不会出现在特定场所。通常会在迷宫附近搭起帐篷,可利用他回复体力。

## 攻略开始

当火贝勇者醒来时,发觉自己受到チクリー村的长老カクタス以及孙女アロエス的照顾。勇者对长老说出为了要封印奥拉玉而展开旅程。正在这时村庄中突然落下陨石,而且从陨石中出现了神秘的机械人。等到事情平静下来之后,勇者又踏上旅程。

向东南方走来到サンドサイド镇。从镇长口中得知,村中有不少女孩被绑架。在镇中牢房中,拘禁着ドクラー的手下。从他那得知ドクラー最近得到了一个光球,那就是火贝遗失的奥拉玉。勇者从勇者之馆中找齐同伴后就可以去找ドクラー了。

当勇者经过地下神殿时从宝箱中救出了精灵フェアリ

一。通过地下神殿后,很快就来到了ブリッジタウン镇,在这个镇中的女孩子也遭到同样的命运。从村民口中得知"ドグラー就在东方。在拜访完战卜师之后就可以动身了。在瀑布的洞窟遇到了一个迷路的卖药人,他会要求与勇者们同行。在左方的洞窟洞处遇到被困的毕基,正当要解救他时。卖药人忽然向勇者们发起攻击。原来他竟是ドグラー的手下。将他击倒后,利用毕基的能力移开巨石。通过瀑布的洞窟,向上走来到オーラン村,这个村庄因为海啸,已不成样子,村民们正在努力修复。在モグール村。一个伤心的地鼠正在寻找被海啸冲走的孩子。再向下走终于到达了トグラー的城堡。用在瀑布洞窟中得到的钥匙打开城门。进入后在顶层遇到了ドグラー,他正要使オーラ玉复活,从而统治世界,幸亏勇者及时赶到,将其消灭,并夺回了オーラ玉,将地下牢打开,少女们向勇者道谢后,纷纷离去了。

从城中出来不久后,便可到达ラミール镇,镇上的人大部分人部魔法变成了茧。只有圣剑的力量才能打开这些茧。在ラミール的南方有一座极具乡村特色的小镇。现在还不须要去,从ウエストサイド小镇出来进入南方的森林,就会进入我が镇,这镇可由玩家自己喜好建造。

勇者向西北方走不远就可进入シーマン神殿,神殿的长老保存着被海啸冲来的水之贝。因为要封印魔王就必须拥有传说中的四贝,所以勇者决定去说服长老。正当长老要带勇者去拿水之贝时,神殿的一角被一条巨大的怪鱼撞开,长老冲上去拦住怪鱼,却被怪鱼吞入肚中。

勇者们一齐去追怪鱼,终于在龟裂的洞窟尽头找到大鱼,并救出了长老,长老为了答谢勇者,将水之贝交给了勇者。

勇者们继续前进,来到了カル山脉,在山中要利用魁克的绳索才能前进,在山中遇到了一个自称叫莱帕的男子,他请求勇者帮助他取得一种叫ケスモストーン的金属,这个金属就在莱帕后面的山崖上。取得之后,为了感谢勇者,他说要将金属打造成一把强力的剑,送给了勇者。随后就回到マーナリー镇了。

通过山脉,即可到达マーナリー镇,这里除了找到莱帕,还能找到渔夫源治。在莱帕的锻冶屋中,得到神剑,这把剑可切开茧,并救出村民。

拿到神剑返回ラミール镇,将茧中的一一救出,其中有一个老婆婆叫ミルミー她说她父亲グレートノーム知道幻大陆トラドシテイ一秘密地下道的位置,不过只有住在サンドラ姐姐ケリケツト才了解父亲的行踪,但是通往ケールドリバー的桥断了。老婆婆将地鼠普送给了勇者。

出镇后,普已在那里,只要由普按下被埋在土堆中的开关,就可架起一座新桥。通过桥后,来到了非常奇特的反面族村。村民在树龄高达一千年的御神木中建造自己的家。不过,最近御神木因为得了怪病,鸟或动物都不愿接近。据村民说,可



制好御神木的药,在サンドラ镇。不过要前往サントラ镇,就必须通过南方的あやし森林。

通过あやし森,便可进入サンドラ镇,这里是由富商ゼニム管理的。由于勇者们打倒了ドグラー,所以ゼニム很热情的招待他们。并安排勇者们去休息。当向导将勇者带入屋中后,门忽然关上,ゼニム将オーラ玉也抢走了,原来这是个圈套。正当勇者无计可施时,忍者基拉出现了,他原是ドグラー的手下,由于决定要痛改前非,所以决定帮助勇者。

勇者为了找回オーラ玉从秘道再次进入ゼニム的公馆,当进入公馆深处时,六尊石像突然合体并发起进攻,打败石像后进入了ゼニム的书室,在书架上可找到大量金钱,(不愧是富商的家啊,钱多的都夹在书中当书签使)利用转移点经过多次转移后终于进入地下迷宫。

在迷宫中,先要将ゼニム手下的アーズラ打倒,得到ゼニム之键,将牢房中的少年释放,便可得到みずでっぽう。其后就会遭遇到ゼニム。在战斗中,任何方法都对ゼニム无效,但只要使用みずでっぽう便会万事OK。打倒ゼニム在他的宝物库中找回了オーラ玉以及制疗御神木的药,还发现了贝兽岛上的小船。

在镇中コリコット的家中,并没有找到她,只看到她所写的日记,上面写到她要去拜访パール岛上的エベル。所以接下来,勇者乘船来到东方的パール岛。在岛上勇者钭日记交给エベル看,并询问グレートノーム居住的地方。エベル说要见到グレートシーム,就必须先越过ストーム山脉。但这座山因为会出现落雷和暴风,所为一般情况将无法攀登。不过,要是装备上耐电力ガッパ就可顺力通过。

勇者来到西方的モスウッド村,这个村庄以木业为主,可用树木制作各种东西。村中有一位裁缝可以制作耐电カガッパ。但是裁缝トリー说因为没有材料而无法工作,她需要生长在南方森林サワサ中的エレキ草,有了エレキ草,就可制作耐电カガッパ。

サワコ森林在パール岛的南方。只要进入林中,就会发现其中有许多长满荆棘的草木。这就是エレキ草了。其后将草交给トリー,就会得到耐电カガッパ但是要付手工费唷!

终于来到了ストーム山脉,再也不用怕雷电了,前进到山顶会发现一支巨鸟挡住去路,怎么办呢?不用问当然是冲上去了,所谓人挡杀人,佛挡杀佛,一支鸟又算什么呢,不费吹灰之力,便获得了胜利。勇者从山的另一面下去后,很快就来到了被白雪所覆盖的グレートノーム之家。

进入家中,グレートノーム怎么那么像圣诞老人呢,不管那么多了,还是先问问幻大陆ドラドッテイ一的地下道吧。他说由于冰雪的原因而无法进入,他有能力让冰雪溶化,可是他现在生病了,(什么嘛,直说让我给你找药不就行了吗。)制疗药在アイスマン村。赶快动身。

由于アイスマン村在群山之间,所以必须要通过シャベロン洞窟,当进入洞窟时オーラ玉出现了裂纹,这意味着魔王即将复活。来到アイスマン,村中没有居民,只有五个石像,和石像对话后得知,要制疗药就必须有五件道具才能制作出来,于是勇者从チクリー村买来めぐすり,マーナリー村买来とろろコンブ、テレポストーン和龙的翼。モスウッド村买来ホシトカイロ。

经过五个石像的调制,所谓调制其实是将道具在嘴中嚼来

嚼去，好呕心啊，还是赶快拿回去给グレートノーム吃的好。当药交给グレートノーム后，他恢复了健康，并给了勇者能将雪溶化的道具。（骗子，早将道具给我不就行啦。）

利用道具进入秘密通道，在前进时オーラ玉突然破裂了'从里面出来了一个类似母鸡的机械人，机械人认定勇者为主人，由于火贝勇者发现机械人并无恶意，所以决定带他一起冒险。在迷宫深处，忽听到有人喊救命，赶过去一看，一个老婆婆正遭到怪物的攻击，勇者上前消灭了怪物，原来老婆婆正是コリコット。根据コリコット的描述ドラドシチイ一大陆的人，被掳到飞行船上去了。大魔王也以复活。

还是先去通知グレートノーム吧，在地下道中有许多宝箱，其中一个里面是剑の间のカギ一定要找到。回到グレートノーム家中，他竟然还在睡觉，将他唤醒后，他说要打倒大魔王必须集齐传说中的四个守护贝。火、水、大气、大地四个，从前当邪恶化身出现时，贝兽岛选出四个最强的贝兽，带领四个守护贝将魔王封印，所以グレートノーム要求主角去找剩下的二个守护贝。并给予可探知守护贝位置的贝之地图。

根据地图显示，大气的贝在湖中，为了要找到它就需到渔夫源治，将他代到湖中后，他会钓到一条大鱼，忽然从鱼嘴中吐出了贝兽吉哔吉哔，他已经找到了大气之贝并成为了同伴。大地之贝在哪呢？

根据地图显示，勇者来到了サワサ森林南方的バドラ岛，这个岛是用来关押犯人的。主要罪犯ギルダ一拾到了大地之贝并引起了暴乱，ギルダ一带领同伴进入了火山洞中，在洞的最深处找到了他，由于他拥有大地之贝，所以在战斗时他会变身。但最终不是勇者的对手。

终于集齐了四个守护贝，回到了グレートノーム的家中，他用魔法将四个守护贝变成合体贝。然后终于来到了幻大陆トラドシテイ一城，由于以被魔物占领所以城中以成废墟。在城中找到爱之剑后，斩开王座前的防护罩，这时魔王出现了，经过常时间的奋斗，正义终于战胜了邪恶。

哈哈胜利了，你们不会也象我这样想吧，那可就大错特错啦！

"我就是使大魔王フアットバジセ一复活的宇宙侵略者伟大的キャブ・フアー。难道你们想死吗？"随后出现了神秘的飞行船，将大魔王的尸体回收到飞船中，并开始向勇者们攻击……

当气绝的勇者醒来时发现大陆因为侵略者的破坏，而完全崩裂，大部分陆地已沉人海中。グレートノーム说ギヤブ・フアー的真正目的是要得到具有强大能源的オーラ玉。要抢选拿到制下的オーラ玉。唯一的オーラ玉就在创造者オーラ龙所居住的失落的大陆，永远之谷。要去永远之谷首先要去浮在西南方海上的ガ一デイアン岛。由于浪潮汹涌，一定要利用潜水潜才能到达。

勇者来到ドラドシテイ一地下研究所见到了迪普博士，说明来意后，没想到潜水艇被迪普的弟弟。毕普偷开出去，现在以去联系了。

为了找到失踪的潜水艇，勇者来到对海上情况了解的シーマン神殿。当来到神殿时，挡住洞窟入口的巨石以没有了，进入洞窟按照ひちけごま的顺序调查石样便可从另一面出洞，一出洞便发现了潜水艇，潜水艇已被ギヤブ・フアー手下占据，勇者偷偷进入艇中，打倒了敌方头目，并救出了哔普，将潜水艇开回研究室后，博士十分高兴，并把潜水艇交给勇者使用。

开船从研究室出来后，前往西南方的ガーデイアン岛。在岛上把合体贝交给长老看后，长老把圣玉交给勇者，火贝勇者将圣玉（ホーリーストーン）嵌在村北方墙壁的凹处，便会出现暗门。进入暗门后，在迷宫深处遇到火贝龙，他对勇者说，如想得到永远之谷的秘密，就要去见风、水、大地的贝龙，当展现智慧与勇气之后再来这里。贝龙的位置可参照贝的地图。

首先前往风之塔，只到进入塔下方海中的洞窟，从宝箱取得ヘヴイストーン，这样便可抵挡强风。在塔顶将风之贝龙战败后，就可使之成为召唤兽。在东北方小岛的溶岩洞ランドン中会遇到四贝龙之一的大地之贝龙，将其击败，并得其能力，最后来到水的洞窟アクアン，打败水之贝龙，回到ガーデイアン岛时，发现岛上被怪物袭击。当见到火之贝龙后，再将它击败便集齐四支贝龙了。并告知永远之谷的所在。正要离开时，一直以失去记忆的少女身份登场的クシユーラ却挡住去种，原来他是ギセブ・フアー的女儿。真正名字叫グジユ一，也是ドグラ一和ゼニム的幕后操纵者。更将主角掳到飞行船中。

剩下同伴前去追录，在东方的カメレオン村，得知村右方的森林中出现了本应绝种的巨大毒花，并阻碍了前进。只有グロムラ的幼虫才能消灭毒花。グロムラ早已在上古时期就以灭绝了，同伴们听到了在ハーモニー城北方的洞窟中有被冰冻的古代动物化石，大伙马上前往，在洞中前进时，会遇到长毛怪，因为防碍了他睡觉而向大伙展开攻击，将他击败，在洞底处拿到了グロムラ蛋的化石。

将蛋交给カメレオン村长老后，他会进行孵化，经过短暂的时间グロムラ的蛋接受了大母洞神圣的力量，孵化成功了，很快グロムラー幼虫吃掉了毒化，开始变成蛹，现在可以进入森林了，森林内部原来是グジユ一的秘密基地，经过一番周折终于将勇者救了出来，当走出森林时グロムラ蛹以变成了成虫，乘坐グロムラ时同伴机械人为了使潜水艇能进人更深的水域，开船回研究所了。

勇者乘グロムラ回到了贝兽岛，贝兽人告知，只要献上四支守护贝，大贝龙就会出现，他知道永远之谷的位置。正当召唤出大贝龙后，ギヤブ・フアー的飞船开始向贝兽岛发起攻击，勇者进入隐密的火山洞，经过一番周折来到火山洞深处。

当勇者触动奇妙的石板时，一个声音传了出来："你是最有资格的人，所以将由我们来引导，并再度取回生命的火焰。随后勇者乘坐神秘的钻孔机来到了失落的神殿。突然古代所遗留的机械人发出信息，要前往失落大陆的永远之谷必须在神殿中找到メスタフアイア。




要找到メスタフアイア，就必须要选取得三

把钥匙,其中一把在神殿内ラッタ一族所持有。不过他却提出要求,让勇者帮助找到他丢失的小孩。还要将神殿内所有道具取完。在某处的机械人由于没有汽油而无法移动,只要将汽油给她,然后再将原本找到的火药给他,他会做成炸弹,用炸弹将巨岩炸毁,就可得到メスタフアイア,交メスタフアイア交给入口处的机械人,就可前往失落大陆了。

来失落大陆首先进入セントール的祭坛,从机械口中得知,只要从祭坛两侧的废都中取得咒文才能打开永远之谷的大门,勇者们在祭坛外又遇到了ギヤブ・フアー的前线队长,将其消灭后,分别从两边的废都中得到咒文,要注意的是两废都中的神殿内每走一步便遇一敌,所以要注意一直走,不要左右乱晃,现在可不是练级的时候。

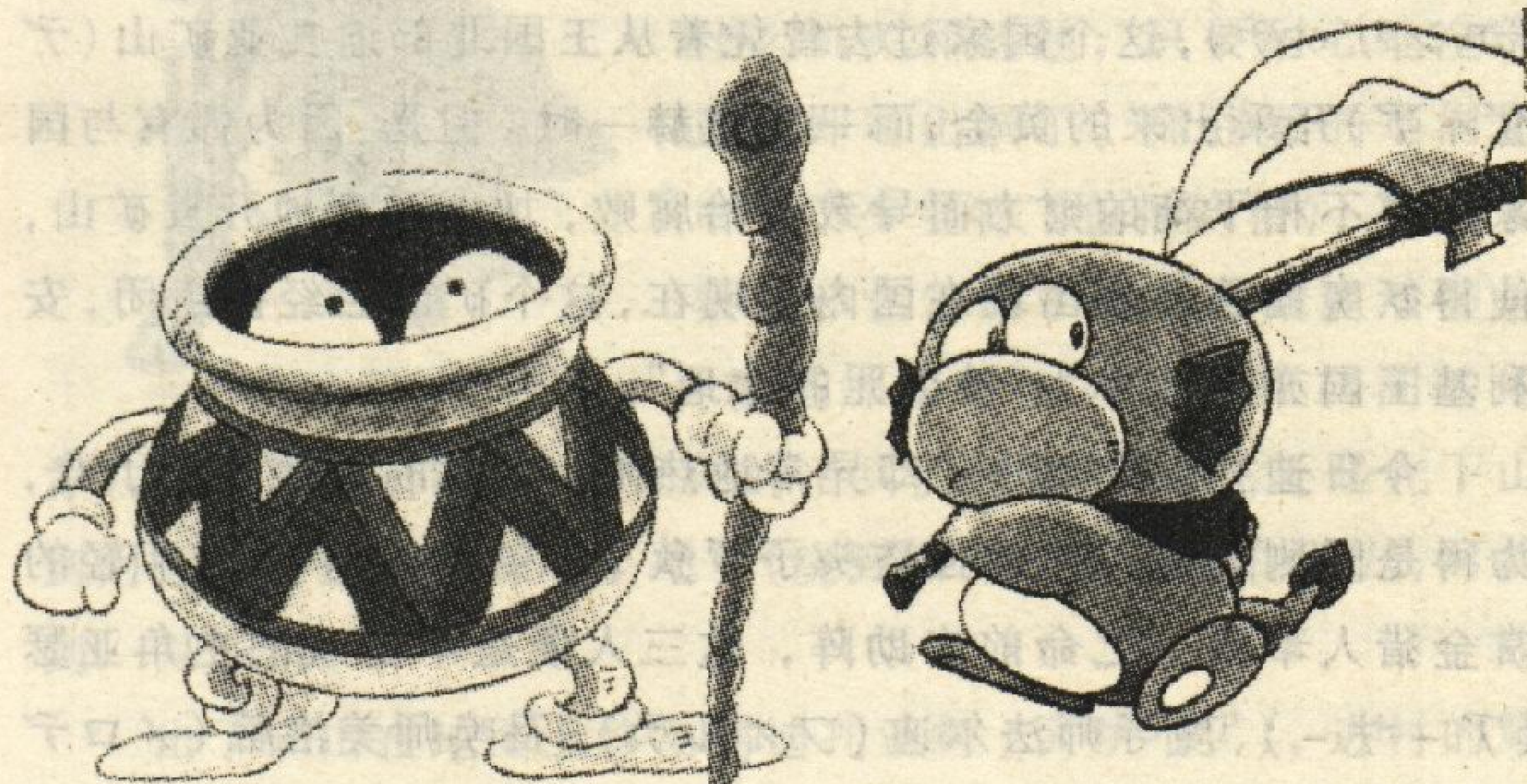
当得到两种咒文后,打开了永远之谷的大门,在永远之谷内,只要站在泉水前方,就会出现オーラ龙,只要通过他的试练就能取得オーラ玉。勇者一行人,回到ドウドシテイ一找到グレートノーム得知ギフブ・フアー的基地地最深的海沟内,动身吧,勇者!最终的决战开始了,能不能胜利可就要看你的实力了!

## 补充攻略

一、隐藏的两位同伴

(1)波勇:三贝兽之一,要让他成为同伴,必须在我们町中,建造我的家B类型和酒馆,在家中住一晚后,出来便会遇见。

(2)魔法壶波特:其实波特就在サンドサイド的勇者之馆的最上层,只要调查壶就会找到,他是唯一会召唤魔法的人(人?)



二、隐藏情节

(1)琳达:在サンドサイド北方的小岛上是琳达的故乡リトルヘブ。トグラー的手下カイル也在镇中,只要能打倒カイル,就得到魂的クリス,这是琳达的专用装备。

(2)波特:在西北方海上的宝物库中,有波特专用的强力防具アウレカのつぼ,不过要打开宝物库的门,就必须找到沉入海中的アウレカ石像,如果不提升潜水艇能力是不能找到的。

(3)琪拉拉:当通过バイオベース之后如果前往ハーモニー城,国王会将琪拉拉监禁在牢中,这时城中侍从说如果有奇幻名酒ドラドクイーン就能说服国王,酒就在东方海中的沉船中。

(4)萨鲁顿:如果前往ヘラス岛,萨鲁顿的儿子コルドン由于受到オーガハンマー的咒文而病倒,为了救治儿子的病,萨鲁顿孤身前往北方森林寻找ヘガー。

(5)多琪亚:デイーマ是她的养父,居住在テイーマ岛要是前去会得到弓箭,然后就会知道テイーマ正研究最强的天候魔法,再去,デイーマ以经离家线索是他的日记。

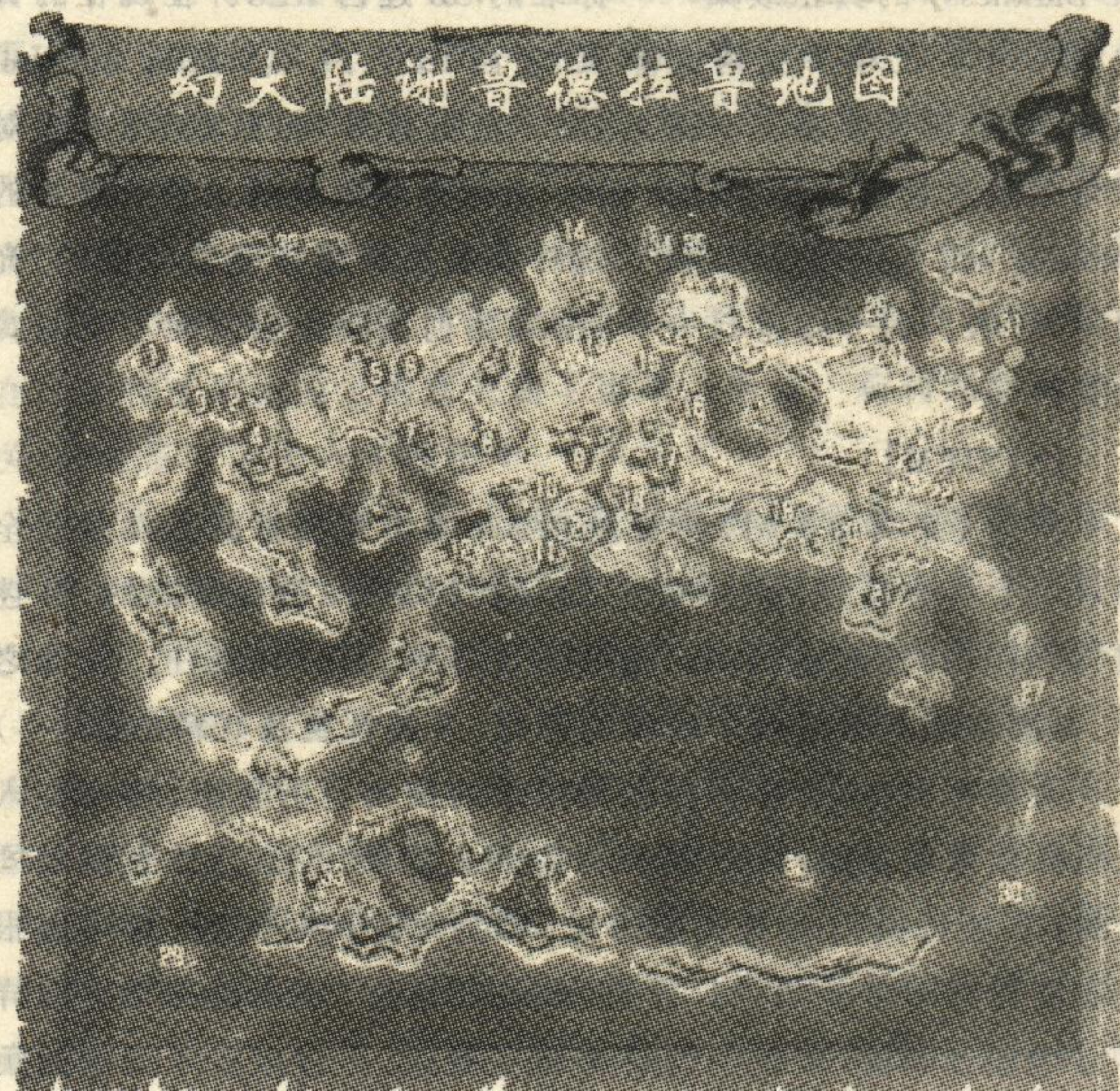
(6)马基:在ウエストサイト与马基的对手マゴー进行战斗后,就前往カメレオン村,如果投宿话,马基的假牙会被偷走,由于马基没有假牙便不能使用咒文所以要尽快找到。假牙就在村中。

(7)卡洛:从トラトシテイ一的人们口中得知,南方森林サワサ中有强力武具,这时前往会遇到卡洛的宿敌ワルス,将他打倒就可得到クウガのツメ。

(8)基利:当通过ゼニム之馆后,带着基利在サンドラ的旅馆中投宿,基利的师父ギルマーター会来偷袭,敌人逃跑后,在ドラドシテイ一城再投宿,ギルマーター又会出现,只要打倒后,他只说出:"你的双亲是……"便气绝了,经过了解基利似乎是トラドシテイ一城的王了。

大贝兽物语的完全攻略告一段落,由于篇幅的关系,不便再诛多介绍,其实还有一些有趣的小帮事,就留待玩家自己去发掘吧。

责编:fox






# 光明圣柜

机种 SS　厂商索尼克　类型 RPG　媒体 CD－ROM

【PROLOGUE】

SEGA 的 RPG 王牌作品之一"光明系列",早已通过 MD 广为大家所熟悉。之后该系列首次在次世代上亮相的作品《Shining Wisdom》,虽然继承了《Shining Force》的系统,但在制作上不够严谨,堪称是"光明系列"中最失败的作品。为了挽回"光明"的荣誉,SONIC 于 96 年年底再度推出该系列的第 5 集《Shining the HolyArk》!接受了上次教训的 SONIC,这次花费了大量的心思来制作,无论是系统、世界观等都继承了该系列的独特风格,并又加以改进。更令人兴奋的是,《Shining the HolyArk》居然不再是《Shining Force》那种 SRPG,而是"光明系列"的始祖《Shining and the Darkness》的真正续集——标准的 3D 迷宫 RPG!在现在的日式 RPG 中,已很少见到这种 3D 迷宫 RPG 了,《Shining the HolyArk》的出现又带来了一线光明。"光明系列"的拥戴者们,绝对不可错过这款精彩的 GAME 哟!(PS:有谁知道哪儿有卖原版的《Shining and the Darkness》呢?这样我就可以凑齐全套原版的"光明系列"啦!お一ほほほ……KING:为何雪鹰也会发出小太刀式的笑声!)

【SYSTEM】

作为《光明与黑暗》的正统传人,本游戏的系统自然是完全继承了Ⅰ代的特点:第一视点、图标式的指令、错综复杂的 3D 迷宫、武器防具的锻造、转职、魔法系统等等,都一如既往。除此之外,本游戏还新增了两个崭新的系统:人员替换及妖精的战斗。

人员替换:本作不再仅仅局限于四位角色的冒险,能够加入队伍的伙伴增加至八人!虽然只有四人能够出战(主角亚瑟是固定的,不能替换),但是无需担忧,因为无论何时何地,都可以根据需要任意地替换角色!而且,战斗结束后,不出战的角色照样可以增加经验值、升级!(虽然降低了难度,不过减少了练功的负担。笔者举双手赞成这种作法,毕竟我们玩 RPG 不是为了枯燥的练功而来的。)

妖精:在游戏中,不仅可以让妖精成为伙伴,还能让其帮助你战斗呢!首先,在迷宫和村庄中可以找到这些妖精,他们通常躲在墙壁、岩石、树木、箱子、棺材等等各种地方,只要你细心地寻找,便可以找到 50 个妖精!妖精的种类一共分五种,不同种类的妖精,其攻击的方式亦不同。"ピクシ－"是专门攻击从正前方出现的敌人;"フェアリ－"专门攻击从上方出现的敌人;"サキュバス"攻击左方出现的敌人;"インキュバス"攻击右方出现的敌人;"レプラカ－ン"攻击下方出现的敌人。当多个敌人从不同的方向出现时,只要选择其中一个方向即可。妖精的攻击力以妖精的个数来计算,同一种类的妖精越多,这种妖精的攻击力便越高。让妖精加入战斗的方法是:当敌人刚刚出现时,画面右下角的妖精还未消失,此时按 L、R 键选择正确的妖精再按 C 键,便可放出妖精,令其攻击敌人。战斗结束后,若妖精成功地攻击到了敌人,便可追加经验值和金钱数!

对于初次接触"光明系列"的朋友们,本游戏图标式的指令应该是一看便知,游戏中所有的道具都以图形来显示并配以说明,十分简明易懂。但是要注意以下几点:

①队伍全灭时,并不代表游戏结束,而是会回到教堂复活,但是金钱数会减去一半;(值得庆幸的是本作中居然有复活魔法和全员回复魔法!笔者真是为之感激得痛哭流涕,不用再象Ⅰ代那样遇到角色死亡时必须逃出迷宫、回教堂受神官的剥削了!)

②有些装备附有诅咒的效果,如果装备上此类道具并受到诅咒时,不必求助于教堂,只要更换装备即可解除诅咒。

③在迷宫中捡到的冶炼石,可以拿到锻冶屋,让工匠为你指定的角色锻造专用的武具;

④没有玩过Ⅰ代的朋友们,是否找到了宿屋呢?哈哈哈,其实旅店和酒吧是在一起的,只要进入酒吧内并敲响柜台上的呼铃,宿屋的老板娘就会走出来,安排你住宿了。

⑤和大多数 RPG 一样,角色升至 LV20 时,可至教堂转职。

【STORY】

十月日蚀,灾难从欲望的山上降临,破灭自棺木中悄然呈现,震撼人的灵魂……

在巴尔美基亚大陆(バルメキア)中有个小国名叫安利基(エンリッチ),这个国家过去曾凭着从王国北部迪扎亚矿山(デザイア)开采出来的黄金,而一度显赫一时。但是,因为拥有与国家规模不相平衡的财力而导致政治腐败,加上过度地开发矿山,使得妖魔怪兽开始出现在国内。现在,这个矿山已经被封闭,安利基王国亦被人称为"被诅咒的大地"。

今日迪扎亚矿山中,却异常地热闹,大批的士兵集结于此,为得是围剿无恶不作的强盗头子罗狄(ロ－ディ)。三位年轻的赏金猎人奉国王之命前来助阵,这三人便是本游戏的主角亚瑟(ア－サ－)、魔导师法尔迪(フォルテ)、召唤师美洛蒂(メロディ)。了解大致的情况后,亚瑟带头进入矿山内。没走多久,便听到前方有动静,紧跟着盗贼罗狄出现在主角的面前。"我正在等候一位和我的命运相联接的人,没空和你们多罗嗦!"罗狄不耐烦地打断了亚瑟声明要捉拿他归案的话,向众人发起了攻击。作为第一个 BOSS,罗狄并不算强大,轻而易举地就可以将其击败。正当亚瑟想上前抓住罗狄时,突然一声惊天动地的巨响,一艘飞行船跌落进来,压塌了洞窟,落石将众人砸昏在地。一切又恢复寂静之后,飞行船中飘出三个奇形怪状的外星人?,他们正想察看亚瑟等人时,忽然又感觉到什么,躲回到飞船里。原来是一个恶灵飞了过来,它行至美洛蒂身边欲对其作手脚时,却受到了火焰魔法的打击!原来是魔导师法尔迪眼见自己心爱的人有危险,勉强支撑着放出魔法,当恶灵绕至他背后时,虽有所察觉,但因精疲力尽而倒下。恶灵立刻附上法尔



迪,离开了洞窟。黑暗中,亚瑟茫然地走着,美洛蒂和法尔迪先后出现在他眼前又消失;罗狄突然出现:“你是和我的命运相联接的人吗?”亚瑟转身,又看见一名黑衣蒙面的忍者:“为什么命运要如此捉弄我?”回过头来,出现一个老婆婆对亚瑟叫嚷:“把灵魂交出来!”亚瑟忙躲开她,前方又有一魔族现身拦住他的去路:“创造主啊,究竟想把我们怎么样?!”……“亚瑟!”……昏迷中那不断的呼唤声,将亚瑟从生与死交界的黑暗中唤了回来。朦胧的雾气中,三个怪异的人出现在亚瑟面前。他们自称是“灵魂”(スピリット),乃创造主所制的特殊生命体。现在打算宿于亚瑟、美洛蒂和罗狄的体内,这样可以救他们一命。罗狄因伤势过重,虽被救起却失去了记忆,而且武艺也退步了。美洛蒂的伤势虽可以治愈,但因她在间隙的清醒中目睹恋人被恶灵附身,精神上受了很大的打击。“灵魂”说令亚瑟三人受伤,完全是因为他们乘座的避难飞船撞入了矿山的缘故,所以他们有责任帮助亚瑟。虽然,进入人类的体内,会受到邪恶的气息而污染,但这也是没有办法的事情。“灵魂说完,分别进入亚瑟他们的体内。三人清醒过来后,虽然还是不太了解到底发生了什么事,只知道罗狄是遭他人诬陷,而伙伴法尔迪又被恶灵附身,下落不明。那么,现在首先要做的便是离开矿山,寻找法尔迪。



现在的矿山开始展现出迷宫的迹象,所幸本游戏的制作者们非常“仁慈”,加入了自动绘图的功能。只需按START键,便可调出地图,方向键→、←键选择其他楼面的地图。作为游戏开场的第一个迷宫,并没有什么机关和谜题,只要耐心地全部逛完即可出洞了。需注意的是洞窟中有不少宝物(包括妖精),且大多数并非在宝箱中而是隐藏在墙壁里(就是那些看上去象是死胡同的地方),千万不要遗漏了!山洞外的士兵们也都不见了,还是先下山到附近的村庄去打探一下吧!(绕到第一个洞口的右下方,可找到一只妖精。)

出了矿山在地图上移动到迪扎亚村(デザイア),进村的第一件事便是急忙找教堂SAVE。教堂的门前有个小孩,肯请亚瑟能够帮他找回失踪了的小狗,主角自然一口答应了下来。在村中四处打探情报,得知国王任用了魔女莉莉克斯(リリクス)后,性情大变,不但不听贤者萨巴特(サバト)的劝谏,而且还关闭了矿山并连同这个村庄都封锁起来。亚瑟还得知,法尔迪独自一人回王城去了。来到酒吧中,见到一忍者打扮的狼人多鲁(ドイル),他说有件事要委托亚瑟,不过要到晚上再告诉主角。另一边的桌旁坐着两个佣兵:女战士莉莎(リサ)和龙战士巴恩(バッン),他们是为了缉拿罗狄而来,现在亦被困在此地。走出酒吧,突然听到身后有人叫罗狄的名字,罗狄应声回头一看,原来是莉莎和巴恩!对方见罗狄果然是全国通缉的大盗贼,立刻拔剑相向,眼看就要打起来时,村长赶到并警告双方不得在村中动武。莉莎和巴恩悻悻地收起武器,转身离开。在村庄里地毯式的搜查过后,回到酒吧中

投宿。夜晚,多鲁来到屋内告诉亚瑟,要他们到迷之森林的墓场打败幽灵。

第二天,众人整顿一下装备后向迷之森林出发。森林中的怪物明显比矿山中要强多了,战斗比较吃力。森林的深处水泉旁,可以找到小孩托你寻找的小狗。墓场就在水泉的后面,在其深处有一口石棺。亚瑟一打开石棺,便有一个幽灵骑士飞了出来!该BOSS会使用攻击全员的魔法,因此要特别注意角色的HP,及时回复。战胜之后,那位忍者多鲁又突然出现,并称罗狄为“头儿”,还让他快点逃跑。通过一番交谈后,亚瑟他们才知道,多鲁乃罗狄的部下,他并不知道罗狄已经失去记忆,故将亚瑟他们引至墓场来试探。当多鲁明白现在的罗狄不可能跟自己回去后,便指明前往王城的道路就在这口棺材下。为了让罗狄不被王城的士兵所认出,多鲁给他戴上一张铁面具。告别了多鲁后,亚瑟一行人先回村庄休息,并将小狗还给那小孩,得到的报酬是一只妖精。一切准备就绪后,众人出发再度前往森林。

穿过墓场石棺下的地道,便来到了安利基王宫的城下町。在酒吧中见到多鲁,他说他将前往王宫刺探情报。走出酒吧,迎面走来一位魔导师装扮的少女,散发着逼人的杀气,她露了手高超的魔法后便消失得无影无踪,吓得亚瑟他们出了一身冷汗。更新了装备后的亚瑟,休息了一晚,便进入王宫中。进入大殿内,不仅看到了国王和魔女莉莉克斯,还发现法尔迪也在场!国王问亚瑟,是否抓到了罗狄。主角一时觉得很难回答,此时美洛蒂担心地问法尔迪:“听说你被恶灵附身了,现在没事了吧?”法尔迪还没回答,魔女莉莉克斯便道:“其实你们已经抓住罗狄并把他带来了吧?那位戴着铁面具的人,你能否把面具摘下来呢?”罗狄见势不妙,突然发动攻势,念起咒语(不动明王九字真言?),将附身在国王和法尔迪身上的恶灵逼了出来。但是,莉莉克斯启动机关,将亚瑟三人关入了地牢中。

众人待在地牢中一愁莫展,美洛蒂道:“现在只好祈盼那个神出鬼没的人,能够帮助我们了。”“是在说我吗?”美洛蒂的话音刚落,天花板上便有人接茬,紧跟着是多鲁摆出漂亮的姿势落地(不愧为忍者,很会耍帅)。按照多鲁的指点,阿萨三人逃出了牢房,利用水井进入下水道。出乎意料的是,在下水道中居然有一位老者正等候着主角。这位老者便是贤者萨巴特,原来是他委托罗狄调查有关莉莉克斯的情况,不意被对方发觉,令罗狄被通缉。萨巴特告诉亚瑟,阿波里基洋馆(アボリジン洋馆)的主人知道打败莉莉克斯的方法,而在下水道下面的安利基地下迷宫中,则有前往洋馆的提示。告别了萨巴特后,亚瑟往地下迷宫出发。地下迷宫的地形虽不算很复杂,但是里面的敌人相当厉害(还会遇到令人怀念的大闸蟹),因此不要贸然深入,当HP、MP低下时,还是赶快离开为妙(出口在西南方)。地下迷

宫中有三堵墙上分别画着三角形、正方形、六角形的图形,只要在迷宫的宝箱中找到这三种图形的碎片,并将之安放在那三堵墙上即可。最后绘有六芒星的墙被打开后,众人发现有一骷髅守护着一个宝箱。见到有人来,骷髅立刻站了起来,说他一直守护着这里,为得是有一天会有勇者来此,便可将洋馆的钥匙交于勇者。末了,有关解开洋馆的谜题,骷髅念了一首诗:“洋馆的隐藏通道,家具的开关来开启;看不见的幽灵作祟,用清澈之水镇压;获得的书本,放回应有的位置;时钟的指针,宣告午夜的来临;挑战灰色的骑士,水属性的得意;前往死者的寝床,打开霸者的门扉。”当亚瑟表示已了解它所说的话,骷髅便满意地又



倒在了地上。取得骷髅身后宝箱中的钥匙后，众人便离开地下迷宫，前往阿波里基森林(アボリジンの森)。

阿波里基森林通往洋馆的出口在西方，而森林的北方则是一大片墓地。建议各位在此做一次盗墓贼，将墓地中所有的石棺都打开来瞅瞅，会有不少收获。最深处的一口石棺下有地下通道，但是现在的你还是不要理睬它，先到洋馆去。穿过森林来到了洋馆，打开大门进去一看，发觉眼前的景色十分眼熟，唔~对了！这不是《The7thGuest》的场景吗？那么，亚瑟便当一会第七访客，来解开杀人屋之谜吧！洋馆一共有两层，只要一间间房间兜遍，应该不算难事。奇怪的是亚瑟三人在走廊的一处居然遇到了龙战士巴恩！巴恩说他和莉莎一直跟在主角一行人的后面，穿过迷之森林抵达王城。莉莎留在王城打探消息，而他就继续跟着亚瑟至阿波里基森林。巴恩在森林的墓地里找到了石棺下的秘道，没想到秘道是通往洋馆的！而且，他还遇到了一个非常厉害的家伙，并被那人打晕，醒来时就看到了亚瑟三人。巴恩对打败他的那个神秘人十分恐惧，肯请能否加入主角的队伍，让亚瑟带他出去。多个伙伴总是好的，亚瑟自然点头答应。巴恩是个纯粹的战士，不会任何魔法，但攻击力和防御力很高，成长以后是个不可缺少的伙伴。主角一行人按照骷髅所说的话，首先找到一间宽大的客房。客房中安放了三四张床和桌子，在墙上还贴有一张字条，上面绘有安放家具的正确位置。按照那张字条，将家具放至正确位置，便会出现秘道，里面有个宝箱，从中可取得开启红色门的钥匙。至此，洋馆中所有上了锁的红色门便可以打开了(还有一种打不开的绿色门，可用快跑来撞开)。在一间上了锁的房间里，亚瑟从圣母像手中取得圣水。回到那间书本、椅子、木箱在空中飞舞的屋子，使用圣水即可镇压住看不见的幽灵，取得一本书。再至二楼的书房，将这本书放在缺少书的书架上，获得时钟的发条。至二楼巨大的时钟处，上好发条，那巨钟的指针立刻飞快地转到12点整，并敲了起来。此时，时钟下的柜子突然打开，冲出个时间骑士来！按照骷髅的指示，用水系魔法对付它。经过一番激烈的搏斗后，总算是收拾了时间骑士，亚瑟进入时钟内，打开里面的开关，听到远处传来巨大的声响。众人出了洋馆，来到森林的墓地中，从那口石棺下至地下秘道。秘道十分简单，不用花多少工夫就兜完了，穿过秘道又回到了洋馆的顶楼，又遇到了一个巨大的怪物。将之击败后，洋馆的主人加尔姆(ガルム)显身，巴恩立刻认出眼前的这个吸血鬼便是打晕他的人(也是亚瑟陷于生死界是看到的那个魔族)。出乎意料的是，加尔姆虽然是魔族，却很乐意帮助主角。他告诉亚瑟只有传说的三神器方能对付莉莉克斯。三神器分别隐藏在南、西、东三个祠堂中，要主角按顺序攻打着三个祠堂。末了，加尔姆给了亚瑟一块引力石，说是在南方的祠堂中会派上用处。



离开洋馆回到王城里，巴恩说他要去找莉莎，便告别亚瑟离开了。稍事休息之后，亚瑟三人前往山脉洞窟。洞窟前又见到巴恩，原来他回到城里发现莉莎失踪了！没有头绪的他，只好跟着亚瑟继续冒险了。在洞窟中走了没多久，便遇到一条巨蟒拦住去路，只得绕道而行。从外面的结冰地带绕至洞窟的另一头，前方突然传来巨响，那条巨蟒直奔众人而来！经过一番激烈的搏斗后，亚瑟砍下了巨蟒三个头的其中一个，令其负痛逃走。继续深入洞窟，居然又遇到那巨蟒拦路，再绕道，再和巨蟒战斗，砍下它第二个头后又被它逃走。看来还没有完，果然又被这家伙拦住去路，那就再多走一些冤枉路吧！绕回来时，那头搞事的巨蟒又回来了，这次它可逃不掉了！三下五除二，亚瑟一记漂亮的雷电斩结果了巨蟒的最后一颗脑袋。刚想庆贺一下，突然右方又出现一条巨蟒！原来这家伙才是真正的BOSS！好不容易收拾了它，前方传来鼓掌声，难不成又是敌人？众人严阵以待，那人慢慢地从黑暗中走了出来，并道："不愧是被灵魂所选中的人，轻而易举地就消灭了巨蟒，现在你们可以平安地通过这里了！"咦？这家伙怎么会知道主角的事情呢？而且又是忍者打扮，和多鲁长得很象(都是狼人)，难道……还没来得及问，那个狼人居然又消失了！哇！看来他和多鲁肯定有什么关系，都是神出鬼没的忍者！(大概是兄弟？)



走出山脉洞窟后，亚瑟四人来到了罗狄的故乡法伊斯特村(ファ-イ-スト村)。村庄中无论男女老少都是忍者！据说他们是从遥远的东方迁移至此的。在村庄的酒吧中，众人看到山脉洞窟中的那个神秘男子在和别人聊天。这个神秘人名叫利昂(レオン，青龙骑士团长变成狼人了？可恶！破坏我的偶像！)，他也是这个村庄的忍者，有关主角的事情都是多鲁告诉他的。搜刮完之后，亚瑟来到族长的屋子里。族长屋形早已从多鲁口中得知所有的事情，接受了他的一番鼓励后，众人继续上路。

法伊斯特村不远处便是南方祠堂(南のほこら)，祠堂内充满金字塔的味道。途中会看到一些墙上绘有太阳的图案，但是又调查不到什么。在一间宽广的大厅里，会有许多石墙突然升起，拦住去路。就在这间屋子的东北角有条小道，里面有个宝箱，可以从中取的魔法鹤嘴锄(マジカルマトック)。使用鹤嘴锄，便可打碎那些绘有太阳图案的墙壁。继续深入，发现有些地方因地上有窟窿而无法前进，在一楼的西北角转弯处，众人突然听到一阵惊呼！亚瑟急忙赶过去一看，原来是利昂从前方那扭曲的通道中滚了出来！利昂惊魂未定地站起来道："前面的通道太可怕了！根本就无法保持平衡，我还是再去找别的路吧！祝你们好运！"待利昂走后，亚瑟仔细察看那扭曲的通道，确实非常诡异。不管那么多了，硬着头皮上吧！一阵天璇地转之后，众人平安地通过了扭曲的通道。好象没有什么嘛……咦？等一下，地图上这条叉路是在右边呀！现在怎么变成左边了呢？哎？纳闷了半天，亚瑟才发觉自己竟然站在了天花板上！哇！原来扭曲的通道是派这个用场的呀！也多亏了加尔姆的引力石，才能令众人保持平衡。现在地上的窟窿都跑到头顶上，可以继续前进了。充分利用扭曲通道颠倒天地的效果，众人得以进入神殿的最里屋。房间的最里面供奉着三神器之一"御剑"，但是无法把剑拔出来。在御剑旁有两尊神像，屋子的靠墙处还有一大堆宝石和字条。仔细阅读一下字条："将七颗宝石供奉在两位神的手中。""透明的宝石等于水色宝石与绿宝石的总和。""乳白色宝石加上蓝色宝石等于黑宝石加上绿宝石。""水色宝石只抵得上黑宝石的一半价值。""红宝石的价值是黑宝石的一倍。""蓝宝石的价值相当于黑宝石和乳白色宝石的总和。""绿宝石的价值相当于水色宝石、黑宝石和乳白色宝



石的总和。"相信各位玩者都学过代数，这种简单的方程式难不了大家。得出的结果是将透明的宝石、乳白色宝石、红宝石放在一个神像手中，另一个神像手中放上水色宝石、蓝宝石、绿宝石、黑宝石。大功告成，亚瑟兴高采烈地上前拔御剑，突然身后传来隆隆的震动，石墙中居然窜出一个BOSS来！该BOSS擅长水魔法，而且会召唤木乃伊。增强伙伴的防魔力及攻击力，便可轻松地解决它。战胜对手之后，取得御剑，回到法伊斯特村。

看到众人平安的回来，族长非常高兴，并唤多鲁出来。多鲁这次居然没有耍帅，很狼狈地从屋顶掉了下来，看样子是受了伤！果然，又有一个忍者出现在众人面前，浑身散发着邪恶的杀意。"磐辈！你怎么回来了？"族长惊讶地喊道。那名叫磐辈(パンサー)的忍者并不理睬族长，而是盯着亚瑟，并要主角交出御剑！原来，这家伙也是和魔女莉莉克斯一伙的！正当主角一愁莫展的时候，突然又有一名美丽的女忍者从天而降，制止了磐辈。来者是罗狄的妹妹小茜(アカネ)，也是磐辈的恋人。磐辈见事不妙，连忙溜之大吉。亚瑟从族长口中得知，磐辈出生时他的母亲便死了，待其长大后，他的性格就越来越孤僻，最后不告而别离开村庄已有些时日了。如今磐辈回来，却已成了恶势力的帮凶，这也是族长所未料到的。末了，族长告诉主角，既然已经拿到了御剑，就可以前往王城，救出国王和法尔迪。至于潜入王城的秘道，可由小茜带领亚瑟他们去。

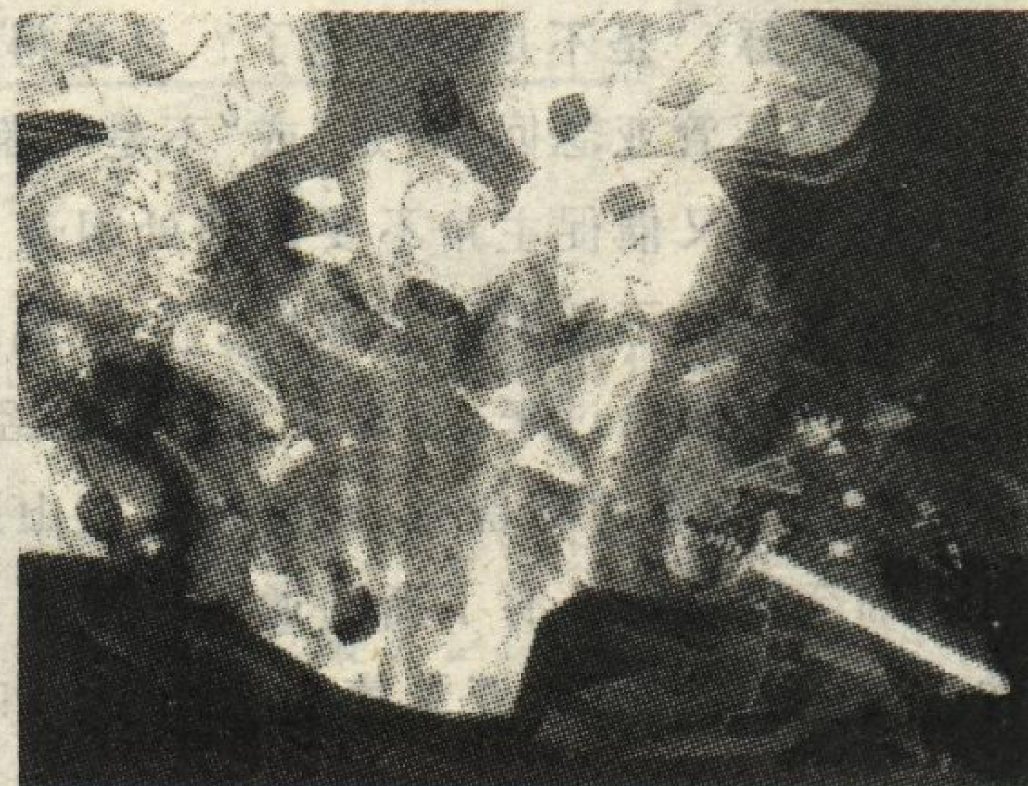
告别了族长，众人离开法伊斯特村，穿过山脉洞窟，再次来到安利基王宫的城下町。从城中的水井进入地下迷宫，至东北方木桥的尽头，小茜施展法术，唤出小舟，众人渡水至王宫的地下水路。穿过地下水路，通道尽头的升降梯将亚瑟一行五人带至王座前，引面便遇上了莉莉克斯！莉莉克斯赞扬主角，居然亲自将御剑送上门来，并让附身于国王和法尔迪身上的恶灵攻击众人。和这两个恶灵战斗时，唯一要注意的是不能浪费过多的MP！基本上只要用普通攻击就可以解决他们了。恶灵的失败令莉莉克斯十分生气，她正想以国王和法尔迪的生命来要挟亚瑟时，贤者萨巴特出现在众人面前，并要主角使用御剑的力量。亚瑟挥舞起御剑，令恶灵离开了国王和法尔迪的躯体。莉莉克斯脑羞成怒，率领两个恶灵向众人发起猛烈的攻势。面对强敌，首先要不断地使用提高防御力和防魔力的法术，因为此类魔法效果会积累，故可以一直加到不能再提高为止。两旁的恶灵依然没有什么变化，但是莉莉克斯本人异常凶悍，其魔法和物理攻击的杀伤力十分强劲，而且专门盯住实力最差的美洛蒂下手，需特别注意。千辛万苦总算是击败了魔女莉莉克斯，此时磐辈突然出现，前来援助。莉莉克斯却不满地问他："为什么不见了艾丽珊(エリーゼ)？"磐辈环顾四周，回答他也不知道。"难道这小丫头背叛我了吗？"莉莉克斯自言自语，随后便与磐辈一同消失了。贤者萨巴特再度现身，让众人先去休息一晚。

翌日，亚瑟一行人去见国王。国王向众人表示感谢，并要亚瑟继续去找其余的两件神器。此时，法尔迪总算是又回到了冒险的队伍中，只不过他的LV实在是太低了，唯有弃之不用。一切准备就绪后，亚瑟往西方祠堂(西のほこら)进发。西方祠堂显然是座水中神殿，上下楼是借助于水中的移石。有些地方要靠海龟来运送主角过去，但是想要海龟卖力，必须先用食物来喂它。神殿中有些墙壁上有朽木的痕迹，可用快跑来撞开。其中一堵墙撞开后，可以获得"真实的瞳"。乘上底楼的海龟穿越洞门至洞窟的另一边的石台，在墙上可以发现两张字条，上面写着："真实的瞳能反映出正确的道路。""真实的眼睛在左边。"走到石台的左边，可以隐约看到对岸有木桥。此时使用"真实的瞳"，水中立刻会浮现出木桥，令众人抵达对岸。亚瑟刚踏上对岸，身后立刻出现一巨大的水怪，将木桥破坏。比起莉莉克斯，

这个BOSS显得要弱一些。将之击败后，石墙后面突然有人叫主角的名字！打破石墙，站立在众人面前的居然是加尔姆和莉莎！加尔姆说他早已等候众人多时了，现在看来亚瑟他们确实有资格取得三神器，故将"御镜"交给主角。除此之外，加尔姆还让莉莎帮助亚瑟他们，因为他已经吸了莉莎的血，这位高傲的异国公主只有乖乖听话的份。

众人出得西方祠堂，继续攻打东方祠堂(东のほこら)。东方祠堂座造在一棵参天古树上的神殿，一共有四层楼。在神殿的宝箱内会捡到四件水晶道具，将这些物品放置在相应的神像上，即可令二楼的水池中注满生命之水。道具的摆放位置：刻有"王道そさが　学问の道　たゆまず　步き续けるべじ"字迹的神像，安置"水晶の杖"；刻有"艺术は良き道具より良き目"字迹的神像，安置"水晶の瞳"；刻有"裁きは公正であれ"字迹的神像，安置"水晶のてんびん"；刻有"战は胜っことより负けぬこと"字迹的神像，安置"水晶の盾"。然后至三楼，用快跑穿越一些需要用开关开启的门。最后面临的一道难关是：一扇移动石门和其开关中间有一个转盘，而转盘的左面有一个窟窿，当亚瑟踏上这个转盘，便会被转到窟窿处，一旦掉下去便是落在了二楼。通过的方法是先踩下开关，然后前进至转盘，此时按住B键和→键，便是往右面横移。顺利地通过石门后，在里面的宝箱中取得"水晶的水瓶"(水晶の水がめ)，至二楼用水瓶舀满生命之水，再行至四楼将生命之水浇在枯死的植物上。太好了，现在可以利用这植物攀沿到树顶了！哈哈哈，我真是天才！居然想到可以横移……咦？怎么那植物变得这么大了呢？哇！原来被我救活的植物竟然是个BOSS！我怎么会蠢到去救敌人了呢？！没法子，只有背水一战了！因为植物除了本体外还有四个触手，所以尽量使用攻击敌全体的魔法。反正现在人多势众，除了巴恩不会法术之外，攻击魔法有亚瑟、罗狄、美洛蒂和法尔迪，回复魔法有亚瑟、美洛蒂、小茜和莉莎，三线上人才济济，不愁无法制服那个恩将仇报的植物。

亚瑟成功地取得了三神器，回到王宫。国王和贤者非常高兴，萨巴特又告诉亚瑟，在王宫的一间屋子里墙上绘有关于古代王国、圣舟及传承的壁画，而且正墙上的镜子里映出一座神秘的塔，据说获得三神器后，便可进入那座塔中。国王又说，魔女莉莉克斯在矿山中布下结界，不知在干什么勾当，希望主角能够到那里去看看。其实，现在前往矿山是不会有什么收获的，不如尽快前往画中塔吧！亚瑟来到萨巴特所说的那间部屋，在居中的画像前使





用三神器，一道闪光后，众人发现已身处异地。画像中的那座塔就在众人眼前，但是却无法入内，还是先到蜃气楼村打探一下吧！亚瑟从村民们口中得知，千年前的大战中大神官施法带领一部份人逃至这个时空的夹缝中，建立了这个村庄；这两天，大神官说是继承了“灵魂”的人类将会来此，所以他前往魔导塔(まどろみの塔)准备传承仪式（イボリューション仪式)。众人在村庄中稍事休息之后，寻找进入魔导塔的方法。

在魔导塔塔前，道路呈“申”字形，每个支点上安置着一块绿色的石板，只要仔细阅读一下石板上所写的话，谜题便迎刃而解了！魔导塔在南方，蜃气楼村在北方。让塔位于亚瑟的左手位置，由西向东走过居中的石板；让塔位于亚瑟右手位置，由北向南走过东方的石板；让塔位于亚瑟右手位置，由南向北走过西方的石板；最后正面对着塔，由北向南走过南方的石板，便可进入塔中。魔导塔的第一层有许多流沙地，可以用开关改变这些流沙的流向，从而得以通过；二楼没有什么机关，并且会取得“月亮的碎片”(月のかけら)；三楼的通道中央有不少转盘，不过亚瑟站在转盘上仍可以自已选择前进的方向，所以这种转盘并没有起到什么阻碍的作用；四楼有许多门需要踩地上的开关方能开启，一旦放开这些开关，门又会关上，因此要多加善用快跑的技术（不少门后面有陷阱，快跑时要小心不要跑过了头，落入陷阱中。)；五楼地上的月亮圆盘上使用月亮的碎片，可以令天花板降下来，得以登上六楼；六楼获得“太阳的碎片”(太阳のかけら)，回到二楼对太阳圆盘使用，可以令二楼的流水退去，可以利用扭曲的通道到达六楼；原先六楼有石墙堵住去路的地方如今可以通过了，在这里消灭掉BOSS黄金武士后，传送至七楼。大神官就在七楼静候着亚瑟的到来，他让继承了“灵魂”的三人走上前，然后告之有关“灵魂”的传说：“灵魂”有阳的イノベ－タ和阴的ヒュ－ドル两面，是善与恶混合的力量之源，乃创造主审查人类繁荣资格的道具。千年以前，继承了“灵魂”的人类，被力量所迷惑，形成了阴的ヒュ－ドル，邪恶之门被打开了。如今，ヒュ－ドル恶意的波动再度显现，还攻击了圣舟，使得原本应在圣棺前举行的传承仪式，不得不在此地举行。说完，大神官为亚瑟、罗狄、美洛蒂三人举行了传承仪式，亚瑟获得了传说中的魔法インフェルノ。“你们必须尽快地前往神圣山脉(ゴッドマウンテン)，找回圣棺！”大神官道。

众人告别了大神官，走出塔后发现前方出现回到原来世界的传送点。回到安利基王宫，去见国王。国王睁大了眼睛仔细地打量着亚瑟：“是不是我眼花了？总觉得……你似乎和以前不大一样呢！”不管亚瑟回答“是”或“不是”，都不会有什么区别。接着贤者萨巴特又催促主角不要再到处闲逛，还是快去魔导塔吧！亚瑟回答：“已经不需要再去那里了！”(选择“いいえ”)这时，国王和萨巴特方醒悟过来，原来亚瑟他们已经从魔导塔回来了！离开王城，作好最后的准备后，向迪扎亚矿山进发。

如今的矿山又有了新的通道，只不过有莉莉克斯的结界封住入口。在结界前，亚瑟使用インフェルノ破除结界，众人得以入内。迷宫的地形并不太复杂，其中有些地方要搭乘矿山车通过，有时还要找到扳道器将轨道切换。最后，矿山车将亚瑟一行人带到了神圣山脉！(也就是游戏开始时，亚瑟处于生死边缘时身处的神殿。)来到山顶，看到正中央的巨大黄金圣棺，圣棺前燃烧着三堆火，磐挐正对着火堆念着咒语。亚瑟刚想上前阻止磐挐，莉莉克斯突然出现，拦住去路！对于上次的失败，莉莉克斯仍耿耿于怀，她表示这一次不会再放过亚瑟并打算制造两个分身来对付主角。就在这时，艾丽珊(エリ－ゼ，莉莉克斯的妹妹，但看上去却象是她的孙女，即王城酒吧门口遇见的那个女孩。)出现，她替莉莉克斯制造出两个黄金武士助阵。和莉莉克斯决战时，千万不要以为这就是最终战役而将贵重的道具全部用完。当打败了魔女莉莉克斯后，磐挐的咒语也念完了，圣棺终于被打开！此时，加尔姆亦赶到山顶，但是没能阻止磐挐吸收ヒュ－ドル的力量，变身成为怪物。磐挐会召唤两个十分强劲的怪物前来助阵，而且他本人还会使用强大的魔法，因此这场决斗非常艰难。首先让亚瑟、罗狄和法尔迪使用四级雷击魔法攻击敌全体，让可以使用全员全部HP回复魔法的小茜负责回复。因为敌人会使用攻击全员的必死魔法，所以千万不要让美洛蒂和小茜同时出场，否则这两人若不幸战死，懂得复活魔法的角色就只有亚瑟一人了！一番激烈的战斗之后，正义终于战胜邪恶，亚瑟和他的伙伴们击败了磐挐，保住了圣棺。战斗结束后，两个“灵魂”从他们的宿主身上脱离出来，说是使命已经完成，他们要带圣棺返回圣舟。至于另外一个“灵魂”将继续留在宿主的体内，为创造主审视着这个世界。而艾丽珊亦和加尔姆满意地离开，原来她与加尔姆是一对恋人(美女和野兽？)，对于莉莉克斯那种激进的做法，她一直都不赞同，如今了解了“灵魂”存在的原因后，他们俩的目的也达成了。

众人回到王城，为了庆祝亚瑟他们凯旋归来，国王举行了盛大的欢迎晚会，整个王国沉浸在欢乐的气氛中。次日，国王召见亚瑟，问他是否愿意留在王国里做官，主角理所当然地拒绝了这个要求，表示情愿继续流浪当一名自由的赏金猎人。告别国王和贤者萨巴特，亚瑟在城中转悠了一圈，遇见小茜正躲在角落里为磐挐的死偷偷地哭泣，便上前安慰她一番，然后到酒吧中和所有的伙伴对话。莉莎和巴恩十分兴奋地告诉亚瑟，他们打算留在安利基王国做官，这样可以为振兴莉莎的祖国打基础；法尔迪和美洛蒂感谢能和亚瑟一起经历了如此有趣的冒险，他们完全消除了刚见面时对亚瑟的不信任，认为他是最好的伙伴。出得酒吧，站在门口的罗狄喊住了他，并问他：“究竟留下来的那个灵魂在谁的体内呢？”最后，罗狄亦向亚瑟告别，瞬间消失了。亚瑟独自一人离开安利基王国，踏上漫长的征途……突然，他看见了熟悉的身影渐渐来到他面前，原来是美洛蒂、法尔迪、莉莎、巴恩，他们经过一番深思熟虑后，决定还是跟随亚瑟继续冒险……小茜在磐挐的坟前擦干眼泪，振作起来，勇敢地面对崭新的生活……罗狄站在山顶目送着圣舟消失在夕阳的余辉中，感慨万千……太阳沉落，明日它将更为灿烂地升起，新的冒险亦开始了……



文/雪鹰
责编/FOX

# 新机器人大战

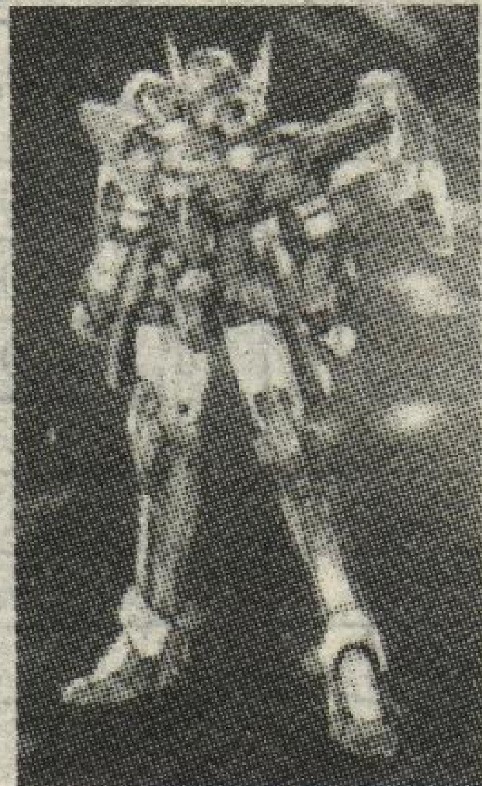
文/BLUE



シミュラマシリーズ 新スーパーロボット大戦

机种:PS　类型:SLG　厂商:BANRESTO　媒体:CD-ROM

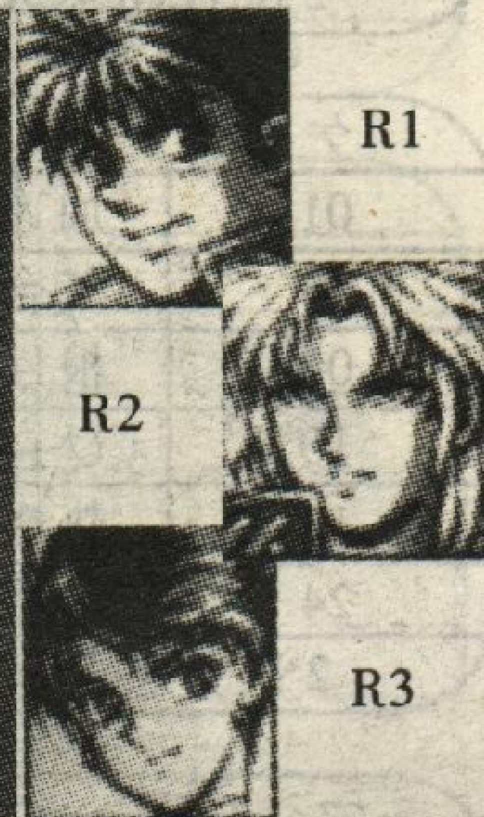




**流　程:**

1. 谜の侵略者
2. トライターG7、登场!
3. 光子力研究所
4. リガ・ミリティア
5. リユウセイ=ダテ
6. ポイント・カサレリア
7. クロノクルの反击






## 地上编

(选择"1、大空魔龙と戻る",进入地上编)

8. ガンダムファイト
9. SRX 计划
10. 天才パイロット、ライ
11. 大空魔龙防卫命令
12. 初めての调查
13. ヒイロとリリーナ
14. その名は东方不败
15. 强夺
16. 先制攻击
17. 特训!ボルテスチーム
18. 彼の名はエイジ
19. ボアザンの誇り(注1)
20. 里切り
21. ネッサー发进!
22-A. 大决战(19话打倒ツャンキヤル)
22-B. 大决战(20话没有说得ハイネル)
22-C. 黑い科学(20话ハイネルガ说得成为同伴)
23. 死鬼队ゴステロ
24. 因缘の对决
25. 死鬼队の复活(注2)
26. 漆黑のガンダム
27. 最强最恶のデビルガンダム
28. デンジャラス・アレンビー(注3)
29. 探索
30. 红のV-MAX
31. 明镜止水
32. 香港の死斗
33. ランタオ岛の秘密
34. 石破天惊拳
35. ファイナルバトル

## 宇宙编

(选择"このままヨーロッパに残る",进入宇宙编)

8. ベスパと昇星人
9. 战士のかがやま
10. 心
11. ガッダール队
12. 鲜烈!シユラク队
13. 旅立ち
14. ボルテス合体不可能
15. ジブラルタル空城
16. リーンホース浮上
17. 谜の敌战舰
18. 苍き流星となって
19. ビッグキャノン
20. 月面降下作战
21. ムーン・ガーディアン
22. ザンスカールの疑惑
23. アムロとシャア
24. 真意
25. モトラッド舰队
26. 新たなる力
27. サイド5の谜
28. 宇宙の墓场
29. 阳动作战
30. SRX 发动!
31. エンジェル・ハイロウ
32. 天使たちの升天
33. 战场に响く铃の音
34. 逆袭のシャア
35. 决战!ヘルモーズ

(地上编与宇宙编全部完成后进入最后的阶段)36. 狂气の力(エリア1、2、3)

注1:当ジャンギャル强制攻击时,让大空魔龙选择"防御",在第20话即可令刚健一说服ハイネル加入成为同伴(需说服三次)。

注2:在地图左上的神殿处令ライディーン到此待机,可获得"ゴッドボイス",第26话即可使用。此外,当死鬼队的ユニット攻击大空魔龙时,令エイジ前去解救,这样以后他便可使用特殊技能"V-MAX"。

注3:第28话使在初的选项中选择"2、アレンビーと决着をつける",在第32话时便可令ドモン说服アレンビー加入成为同伴(需说服两次)。

| アムロ=レイ | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 01 | 集中 |
| 03 | 热血 |
| 10 | 幸运 |
| 13 | 手加減 |
| 35 | 魂 |
| 2次行动等级:31 | |

| 竹尾ワッ太 | |
|---|---|
| 01 | ぴらめ |
| 04 | 必中 |
| 10 | 热血 |
| 16 | 气合 |
| 20 | ド根性 |
| 27 | 友情 |
| 2次行动等级:35 | |

| トマーシュ=マサリク | |
|---|---|
| 01 | 探索 |
| 03 | 加速 |
| 08 | 集中 |
| 12 | 隠れ身 |
| 15 | 根性 |
| 23 | ぴらめき |
| 2次行动等级:39 | |

| ブライト=ノア | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 03 | 侦察 |
| 04 | 集中 |
| 06 | 根性 |
| 20 | 气合 |
| 40 | 搅乱 |
| 2次行动等级:45 | |

| ウッソ=エヴィン | |
|---|---|
| 01 | ひらめき |
| 03 | 集中 |
| 05 | 加速 |
| 08 | 热血 |
| 32 | 见极め |
| 37 | 魂 |
| 2次行动等级:32 | |

| ジュンコ=ジエンコ | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 01 | 气合 |
| 06 | 信赖 |
| 10 | 热血 |
| 22 | 激励 |
| 28 | 必中 |
| 2次行动等级:38 | |

| ケーラ=スゥ | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 03 | 加速 |
| 09 | 集中 |
| 18 | ぴらめき |
| 26 | 热血 |
| 28 | 搅乱 |
| 2次行动等级:39 | |

| マーベット=フィンガーハット | |
|---|---|
| 01 | 气合 |
| 08 | 信赖 |
| 10 | 集中 |
| 16 | 爱 |
| 20 | 激励 |
| 25 | 必中 |
| 2次行动等级:38 | |

| ケイト=ブッシュ | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 03 | 气合 |
| 05 | 根性 |
| 10 | ひらめき |
| 13 | 热血 |
| 24 | ド根性 |
| 2次行动等级:36 | |

| ハコウェイ=ノア | |
|---|---|
| 01 | 隠れ身 |
| 08 | 必中 |
| 13 | 气合 |
| 20 | 友情 |
| 24 | 热血 |
| 27 | 觉醒 |
| 2次行动等级:35 | |

| オデロ=ヘンリーク | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 06 | 友情 |
| 10 | 热血 |
| 17 | 气合 |
| 22 | ド根性 |
| 31 | 必中 |
| 2次行动等级:37 | |

| ヘレン=ジャクソン | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 02 | 热血 |
| 08 | 信赖 |
| 14 | ド根性 |
| 17 | 足かせ |
| 24 | 必中 |
| 2次行动等级:37 | |

| マヘリア=メリル | |
|---|---|
| 01 | 集中 |
| 04 | 根性 |
| 08 | 信赖 |
| 11 | ひらめき |
| 16 | 气合 |
| 24 | 加速 |
| 2次行动等级:38 | |

| ミリエラ=カタン | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 01 | 集中 |
| 04 | 热血 |
| 08 | 加速 |
| 17 | 信赖 |
| 21 | ぴらめき |
| 2次行动等级:39 | |

| トモシ=カッシ | |
|---|---|
| 01 | 热血 |
| 09 | 集中 |
| 10 | 加速 |
| 19 | ド根性 |
| 28 | 气合 |
| 38 | 魂 |
| 2次行动等级:35 | |

| ペギー=リー | |
|---|---|
| 01 | 必中 |
| 03 | 热血 |
| 07 | 加速 |
| 15 | 激励 |
| 20 | 根性 |
| 26 | 再动 |
| 2次行动等级:39 | |

| ユカ=マイラス | |
|---|---|
| 06 | 加速 |
| 10 | 热血 |
| 20 | 必中 |
| 24 | ド根性 |
| 35 | 威压 |
| 40 | 魂 |
| 2次行动等级:40 | |

| シュバルツ=ブルーダー | |
|---|---|
| 01 | ぴらめき |
| 03 | 必中 |
| 05 | 搅乱 |
| 09 | 信赖 |
| 13 | 激励 |
| 17 | 气合 |
| 2次行动等级:34 | |

| コニー=フランシス | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 01 | ぴらめき |
| 05 | 加速 |
| 10 | 幸运 |
| 18 | 信赖 |
| 25 | 必中 |
| 2次行动等级:36 | |

| オリファー=イノエ | |
|---|---|
| 03 | 加速 |
| 08 | 激励 |
| 11 | 气合 |
| 16 | 热血 |
| 20 | 自爆 |
| 24 | 必中 |
| 2次行动等级:41 | |

| アレンビー=ビアズリー | |
|---|---|
| 01 | 集中 |
| 03 | 气合 |
| 09 | ぴらめき |
| 12 | ド根性 |
| 19 | 热血 |
| 28 | 友情 |
| 2次行动等级:38 | |

| フランチェスカ=オハラ | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 03 | 根性 |
| 05 | 气合 |
| 10 | 激励 |
| 20 | 友情 |
| 28 | 铁壁 |
| 2次行动等级:38 | |

| ロベルト=ゴメス | |
|---|---|
| 01 | 探索 |
| 03 | 加速 |
| 06 | 根性 |
| 10 | 激励 |
| 18 | 气合 |
| 23 | 信赖 |
| 2次行动等级:41 | |

| レイン=ミカムラ | |
|---|---|
| 11 | 集中 |
| 20 | 幸运 |
| 30 | 爱 |
| 32 | 补给 |
| 36 | 复活 |
| 45 | 奇迹 |
| 2次行动等级:39 | |

| ヒイロ=ユイ | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 01 | 自爆 |
| 06 | 侦察 |
| 09 | 必中 |
| 16 | ぴらめき |
| 39 | 魂 |
| 2次行动等级:33 | |

| シモーヌ=ルフラン | |
|---|---|
| 01 | 侦察 |
| 03 | 加速 |
| 06 | 探索 |
| 15 | 集中 |
| 18 | 根性 |
| 24 | 信赖 |
| 2次行动等级:39 | |

| ヤマガタケ | |
|---|---|
| 01 | ド根性 |
| 01 | 气合 |
| 06 | 铁壁 |
| 10 | 激怒 |
| 20 | 脱力 |
| 40 | 补给 |
| 2次行动等级:43 | |

| アルバトロ=ナル=エイジ=アスカ | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 05 | ぴらめき |
| 18 | 必中 |
| 23 | 再动 |
| 28 | 热血 |
| 36 | 魂 |
| 2次行动等级:32 | |

| ツワブキ=サンシロー | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 08 | 集中 |
| 16 | 热血 |
| 24 | 气合 |
| 30 | ぴらめき |
| 34 | 威压 |
| 2次行动等级:36 | |

| ハヤミ=ブンタ | |
|---|---|
| 01 | 探索 |
| 08 | 根性 |
| 12 | 集中 |
| 15 | 信赖 |
| 22 | 热血 |
| 28 | 激励 |
| 2次行动等级:38 | |

| デビッド=ラザフォード | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 03 | 根性 |
| 07 | 热血 |
| 12 | 气合 |
| 16 | 集中 |
| 22 | 友情 |
| 2次行动等级:37 | |

| ビート=リチャードソン | |
|---|---|
| 01 | 探索 |
| 01 | 信赖 |
| 10 | 集中 |
| 15 | 加速 |
| 17 | 激励 |
| 32 | 热血 |
| 2次行动等级:46 | |

| 剛健一 | |
|---|---|
| 01 | 必中 |
| 03 | 根性 |
| 18 | 热血 |
| 20 | 信赖 |
| 26 | 气合 |
| 35 | 手加减 |
| 2次行动等级:37 | |

| ロアン=デミトリッヒ | |
|---|---|
| 01 | 侦察 |
| 06 | 集中 |
| 13 | 隐れ身 |
| 18 | ぴらめき |
| 22 | 搅乱 |
| 30 | 补给 |
| 2次行动等级:38 | |

| ファン=リー | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 01 | 气合 |
| 08 | 热血 |
| 16 | 集中 |
| 25 | 再动 |
| 38 | 必中 |
| 2次行动等级:34 | |

| 剛大次郎 | |
|---|---|
| 01 | ド根性 |
| 01 | 气合 |
| 09 | 铁壁 |
| 16 | 威压 |
| 24 | 集中 |
| 35 | 友情 |
| 2次行动等级:39 | |

| 剛日吉 | |
|---|---|
| 05 | 隐れ身 |
| 12 | 加速 |
| 17 | 幸运 |
| 19 | 探索 |
| 28 | 足かせ |
| 32 | 脱力 |
| 2次行动等级:36 | |

| 藤原忍 | |
|---|---|
| 01 | 气合 |
| 01 | 热血 |
| 05 | ド根性 |
| 05 | 激怒 |
| 28 | 加速 |
| 34 | 必中 |
| 2次行动等级:37 | |

| ひびき光 | |
|---|---|
| 01 | 集中 |
| 05 | 加速 |
| 09 | ぴらめき |
| 16 | 根性 |
| 21 | 气合 |
| 32 | 热血 |
| 2次行动等级:36 | |

| 峰一平 | |
|---|---|
| 01 | 集中 |
| 05 | 手加减 |
| 08 | ぴらめき |
| 20 | 必中 |
| 24 | 再动 |
| 37 | 魂 |
| 2次行动等级:37 | |

| 结城沙罗 | |
|---|---|
| 01 | 气合 |
| 10 | 根性 |
| 15 | 热血 |
| 20 | 铁壁 |
| 33 | ぴらめき |
| 39 | 幸运 |
| 2次行动等级:37 | |

| 兜甲儿 | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 05 | 铁壁 |
| 10 | 加速 |
| 15 | 热血 |
| 24 | 必中 |
| 30 | ド根性 |
| 2次行动等级:37 | |

| 冈めぐみ | |
|---|---|
| 01 | 必中 |
| 01 | 信赖 |
| 06 | 侦察 |
| 07 | 闪き |
| 32 | 热血 |
| 41 | 搅乱 |
| 2次行动等级:35 | |

| 司马亮 | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 01 | 气合 |
| 05 | 手加减 |
| 17 | 热血 |
| 23 | 威压 |
| 29 | 信赖 |
| 2次行动等级:37 | |

| 弓さやか | |
|---|---|
| 03 | ぴらめき |
| 07 | 信赖 |
| 10 | 必中 |
| 15 | 幸运 |
| 24 | 友情 |
| 40 | 复活 |
| 2次行动等级:38 | |

| プリンス=ハイネル | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 02 | 必中 |
| 14 | 热血 |
| 27 | ぴらめき |
| 34 | 自爆 |
| 39 | 魂 |
| 2次行动等级:36 | |

| 式部雅人 | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 10 | 热血 |
| 15 | 气合 |
| 18 | 集中 |
| 20 | 搅乱 |
| 53 | 爱 |
| 2次行动等级:37 | |

| 流龙马 | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 01 | 必中 |
| 10 | 热血 |
| 30 | ぴらめき |
| 48 | 觉醒 |
| 50 | 爱 |
| 2次行动等级:37 | |

| 神隼人 | |
|---|---|
| 01 | 加速 |
| 01 | ぴらめき |
| 08 | 手加减 |
| 15 | 幸运 |
| 19 | 集中 |
| 32 | 友情 |
| 2次行动等级:35 | |

| アヤ=コバヤシ | |
|---|---|
| 01 | 集中 |
| 08 | 幸运 |
| 10 | 信赖 |
| 16 | 气合 |
| 20 | 激励 |
| 30 | 补给 |
| 2次行动等级:33 | |

| ムチャ | |
|---|---|
| 25 | 侦察 |
| 30 | 脱力 |
| 32 | 加速 |
| 40 | 搅乱 |
| 44 | 信赖 |
| 50 | 奇迹 |
| 2次行动等级:39 | |

| 车弁庆 | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 05 | 气合 |
| 10 | ド根性 |
| 20 | 热血 |
| 27 | 激励 |
| 32 | 激怒 |
| 2次行动等级:41 | |

| ボス | |
|---|---|
| 01 | 根性 |
| 01 | 自爆 |
| 03 | ド根性 |
| 15 | 集中 |
| 27 | 热血 |
| 45 | 必中 |
| 2次行动等级:42 | |

| ヌケ | |
|---|---|
| 27 | 隐れ身 |
| 30 | 脱力 |
| 33 | 激励 |
| 35 | 加速 |
| 37 | 友情 |
| 46 | 补给 |
| 2次行动等级:43 | |

| リュウセイ=ダテ | |
|---|---|
| 01 | ド根性 |
| 12 | 气合 |
| 15 | 幸运 |
| 20 | 热血 |
| 30 | 必中 |
| 37 | 魂 |
| 2次行动等级:35 | |

| ライディース=ブランシュタイン | |
|---|---|
| 01 | ぴらめき |
| 05 | 必中 |
| 07 | 手加减 |
| 14 | 威压 |
| 21 | 加速 |
| 35 | 魂 |
| 2次行动等级:34 | |




96年PS的皇牌RPG

# 妖精战士Ⅱ

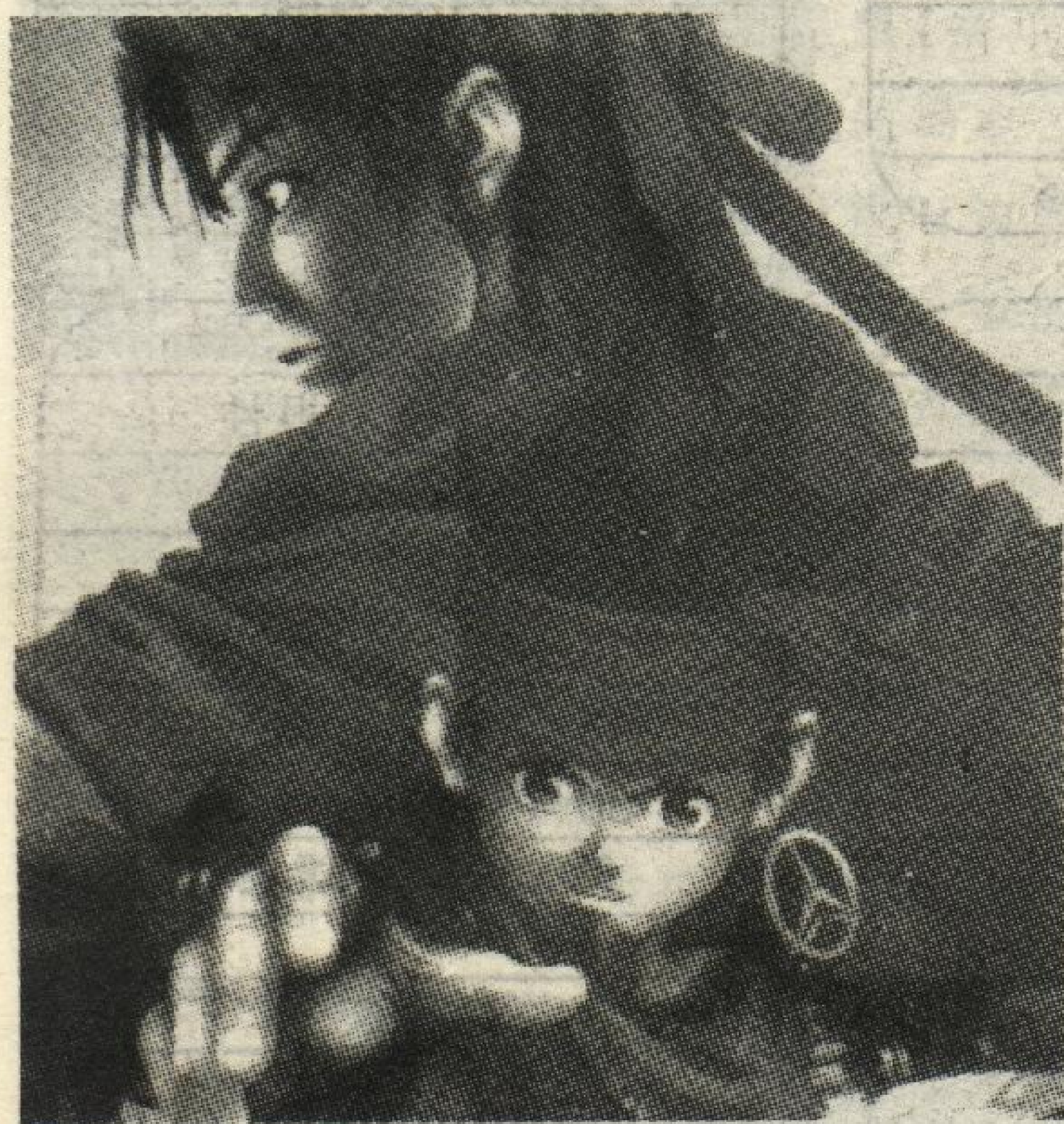
机种 PS　厂商 SCE　类型 RPG　媒体 CD－ROM

文/雪鹰　责编/DRAGON & KING

## 背　景

很久以前，人类的王因为骄傲自大，妄图支配神而登上天界，引来神的愤怒，人类曾一度灭亡了。被赋予使命的七勇者，将邪神封印后，把人类的遗产放入圣柜。当人类再度面临灭亡的危机之时，勇者会找到圣柜，解救整个世界……传说之后的三千年，继承了神之血的少女库露，在别人的挑唆下熄灭了精灵之山上燃烧了三千年的火焰。与此同时，具有斯美利亚王族血统的少年阿库为了寻找失踪多年的父亲，和库露相遇，并获得精灵之力。勇者阿库的旅程就此开始了……经历了种种艰难的考验，灵魂相连的五位战士集聚在阿库身边，他们终于找到了圣柜，取得了人类的遗产。但是，邪恶势力的四将军之一斯美利亚王国的大臣安迪鲁紧跟而至，夺走了圣柜。库露被追留在托法鲁神殿，守护着封印；而阿库则和伙伴们驾驶着银色的飞船前往世界各地，继续和黑暗斗争……此时，东方的阿路迪亚国内，被称为“炎使”的赏金猎人艾克从恶梦中醒来——幼时，自己的村庄被陌生的军队袭击，亲人、伙伴皆倒在血泊之中，空中浮现出巨大的银色飞船……追踪那艘银色飞船的艾克，终于和勇者阿库相遇，两人的冒险决定着人类未来的命运……

## 人物介绍



★ELC 艾克(エルク)
年龄:15岁
性别:男
职业:炎使
出身地:阿路迪亚
属性:火
得意武器:剑、枪、斧
背景：Ⅱ代的主角，阿路迪亚先住民皮尔加族的末裔。幼时其村庄被罗马里亚军队摧毁，他被带至基美拉研究所作为研究对象。之后，侥幸逃脱的他被赏金猎人修所救，遂开始追捕通缉犯的猎人生涯。

★LIEZA 莉莎(リーザ)
年龄:14岁
性别:女
职业:兽使
出身地:赫伦
属性:地
得意武器:鞭、短剑
背景：Ⅱ代的女主角，出身于法雷斯深山的赫伦村，该村的女子具有操纵怪物的能力，因而被人们厌恶，故一直过着隐居的生活。但是，最终还是被罗马里亚的军队发现，并被带往基美拉研究所。途中逃出来的莉莎，和艾克相遇，一起踏上冒险的旅程。

★SHU 修(シユウ)
年龄:25岁
性别:男
职业:忍者
出身地:不明
属性:风
得意武器:足踢、枪
背景：曾是罗马里亚暗杀部队中的一员，因为对军队的种种暴行不满，在一次执行任务的时候，乘机杀了其长官脱离了军队。现在的修是一名颇有名气的赏金猎人，沉默寡言的他，对艾克来说是位十分值得信赖的兄长般的人物。

★SHANTE 仙蒂(シヤンテ)
年龄:23岁
性别:女
职业:歌手
出身地:阿路迪亚
属性:水
得意武器:足踢、棒、杖
背景：小时候被双亲遗弃的她，和弟弟相依为命，在因迪高斯镇的酒馆里当歌手。由于她看透人情的冷暖，所以和当地的黑、白两道都很有交情，是个打探情报的能手。但是，当她的弟弟阿尔弗莱德被罗马里亚军抓去，并以此来要挟她时，仙蒂原本平静的生活起了巨大的变化。

★GRUGA 古尔加(グルガ)
年龄:33岁
性别:男
职业:摔跤手
出身地:布拉奇亚
属性:光
得意武器:足踢、斧、棒
背景：布拉奇亚部落族长雷高亚之子，领导布拉奇亚国反抗大国尼狄路的压迫，经过十年的奋斗，终于取得了胜利、自由和独立。但是他却拒绝当国王，收养了一个在战争中双目失明的孤儿。为了筹集医疗费而出席库雷尼亚武斗大会的古尔加，偶然中救了仙蒂，并加入冒险的队伍。

★SANIA 莎妮娅(サニア)
年龄:18岁
性别:女
职业:占卜师
出身地:米鲁马纳
属性:暗
得意武器:扑克牌、枪、杖
背景:米鲁马纳王国的公主,其父王及母后被四将军之一亚古恩所杀,王国亦被占领。为了报仇,她逃至邻国古雷伊西内不断钻研魔法,同时以替别人占卜来维持生计。

★ARC 阿库(アーク)
年龄:16岁
性别:男
职业:勇者
出身地:斯美利亚
属性:没有
得意武器:剑、棒、短剑
背景:Ⅰ代的主角,在斯美利亚的边境托法鲁长大,寻找自己父亲的旅途中知晓自己背负的使命。为了阻止世界的崩坏,而解放五大精灵,并获得精灵之力。因为斯美利亚大臣安迪鲁的诬陷,成为恶名昭著的国际通辑犯,也被艾克认为是杀豁他亲人的凶手。

★KUKURU 库露(ククル)
年龄:18岁
性别:女
职业:神官
出身地:斯美利亚
属性:光
得意武器:拳、足踢、短剑
背景:Ⅰ代的女主角,继承了神之血的少女,能够解开圣柩的封印。为了阻止邪神的复活,而被迫留在托法鲁的神殿内看守封印。在本集中不能成为伙伴,但是在一段回到过去收集封印力量的情节中,可以暂时和她一同战斗。

★POCO 波格(ポコ)
年龄:16岁
性别:男
职业:乐师
出身地:斯美利亚
属性:水
得意武器:铁钹、链杖
背景:十分喜爱音乐,但却阴差阳错地加入了斯美利亚王国军队。在和怪物的战斗中当了一回逃兵,却意外地遇到了阿库。跟随阿库的战斗中使他磨练了意志,终于克服了自己胆小的弱点。现正和阿库一起逃亡。

★TOSH 特修(トッシュ)
年龄:29岁
性别:男
职业:侍
出身地:斯美利亚
属性:火
得意武器:剑
背景:居住在城下町的剑客,因为他们一家经常帮助弱小的百姓,并反抗安迪鲁大臣,被视为反逆分子而遭追杀。他的父亲和兄弟们都被安迪鲁所杀,为了复仇和阿库他们一起行动。

★GOGEN 高冈(ゴーゲン)
年龄:不详
性别:男
职业:魔导士
出身地:不明
属性:没有
得意武器:杖、链杖、枪
背景:古代借助于精灵之力,解救了人类灭亡危机的七勇者之一。战后,将自己封印在斯美利亚王国境内奥尔尼斯丘的巨石中。阿库按照父亲留下的提示,寻找古代传记时解放了他。从此,高冈便帮助阿库一起再度拯救世界。

★IGA 伊卡(イーガ)
年龄:36岁
性别:男
职业:僧兵
出身地:古雷伊西内
属性:地
得意武器:拳、棒、足踢
背景:拉马达寺中的代师傅,只知道一味地修炼拳法,而不明白自己人生的目的。当他遇到阿库时,方清醒过来,消灭了假冒大僧正的怪物后,加入了阿库他们的行列。

★CHONGARA 乔卡拉(チョンガラ)
年龄:46岁
性别:男
职业:船长
出身地:达达
属性:没有
得意武器:没有
背景:巴尔巴拉多国达达王家的末裔,自称是冒险家,之后又自封为银色飞船的船长。Ⅰ代中初次遇见阿库时,是个十分精明的生意人,只考虑自己的利益,但是渐渐地被其感化,成为出生入死的伙伴。原先的职业是召唤使,可惜在本集中不会参加战斗,只是将自己的召唤兽送给莉莎。



## 流程篇

★东阿路迪亚(东アルデイア)
STEP1:阿路迪亚机场(アルディア空港)〈击败阿尔弗莱德(アルフレッド),并救出莉莎〉
STEP2:因迪高斯(インデイゴズ)〈带莉莎至修的家中,并在酒场获知医生前往废墟镇〉
STEP3:废墟镇(废墟の町)〈救出医生并给莉莎疗伤,接受委托遭埋伏被仙蒂解围〉
STEP4:普罗迪亚斯(プロデイアス)〈获悉仙蒂遭绑架,遂至普罗迪亚斯打探消息〉
STEP5:希安的安置地(ヒエン置き场)〈查看飞行船,获得庆典的门票〉
STEP6:式典会场〈阿库来袭,女神像被毁,艾克驾驶飞行船希亦追踪阿库未果,落至小岛。〉
★亚各斯岛(ヤゴス岛)
STEP1:尤特村(ユドの村)〈村中探听情报,得知法尔马博士的孙女丽娅(リア)进入封印遗迹〉
STEP2:封印遗迹〈前往遗迹救丽娅,发现被困于石墙中的机神乔库贝克〉
STEP3:尤特村〈送丽娅回家〉

随我一同进入妖精战士闪光的冒险之路!

STEP4:封印遗迹〈再深入遗迹内,救出乔库贝克〉

STEP5:尤特村〈将机神交给博士修理,同时发现博士和丽娅是从白之家逃脱出来〉

★东阿路迪亚

STEP1:希安的安置地〈回到东阿路迪亚〉

STEP2:因迪高斯〈几经波折,终于找到了仙蒂,并获知白之家的首领加尔亚诺的所在地〉

STEP3:加业诺的府邸(馆)〈知道了仙蒂因弟弟阿尔弗莱德被抓而陷害艾克,并被迫和昔日的好友基恩(ジーン决斗)〉

★西阿路迪亚(西アルデイア)

STEP1:飞行船着陆地点〈终于清醒过来的仙蒂和修一同加入艾克的队伍〉

STEP2:萨鲁巴沙漠(サルバ沙漠)〈穿越萨鲁巴沙漠〉

STEP3:回归的森林(归らすの森)〈通过的方法是右、右、上、上、左、左、上、上、右、右〉

STEP4:白之家(白い家)〈艾克落入加尔亚诺的陷井,被迫和幼时的玩伴米丽尔(ミリル)决斗,并身负重伤,所幸被阿库所救〉

★斯美利亚(スメリア)

STEP1:托法鲁悬崖(トゥヴイル岸壁)〈阿库的伙伴们带着濒死的艾克及其伙伴,找库露来帮忙〉

STEP2:库露的神殿(ククルの神殿)〈艾克一直昏迷不醒,故修决定和仙蒂前往负马里亚,替艾克报仇〉

STEP3:帕雷夏(パレンシア)〈库露将修、仙蒂传送至斯美里亚王城,那里停留着罗马里亚的军舰〉

STEP4:城下町(ダウンタウン)〈至酒场找佩贝(ペペ)帮忙〉

STEP5:库伊纳丘(クイナの丘)〈按佩贝的要求,至此取回个微かに光る石〉

STEP6:罗马里亚战舰(ロマリア战舰)〈在贝的帮助下混入战舰,并取回希安,但仙蒂被迫堕落,和修失散〉

★库雷尼亚岛(クレニア岛)

STEP1:库雷尼亚镇(クレニアの町)〈仙蒂被古尔加、艾莉娜(エリナ)你女所救〉

STEP2:锻炼的岩场〈仙蒂去向古尔加道谢,并获知艾莉娜的身世及古尔加出席武斗大会的原因〉

STEP3:库雷尼亚镇〈宿屋中睡一晚〉

STEP4:斗技场〈观看古尔加比赛〉

STEP5:库雷尼亚镇〈宿屋中睡一晚〉

STEP6:斗技场〈观看古尔加比赛获胜〉

STEP7:库雷尼亚镇〈回到宿屋,发现艾莉娜被绑架〉

STEP8:无人馆〈救出艾莉娜,古尔加由此得知白之家和基美拉研究所的存在〉

STEP9:库雷尼亚镇〈古尔加将艾莉娜托付给宿屋主人,和仙蒂一同前往罗马里亚〉

★法雷斯(フォーレス)

STEP1:法雷斯机场〈在库露的劝说下,莉莎离开托法鲁,回到自己的故乡法雷斯〉

STEP2:赫伦的吊桥(ホルンの吊り桥)〈发现通路被岩石所阻,并解救了遭怪物袭击和利兹(リッツ)〉

STEP3:拉姆鲁(ラムール)〈寻求别人的帮助未果,出城时被捕,所幸为利兹救出,并救出一同遇难的高冈〉

STEP4:赫伦的吊桥〈高冈用魔法炸开岩石,并帮助莉莎击退魔物和袭击〉

STEP5:赫伦(ホルン)〈发现村民们都被抓走了,并从怪物口中得知附近的山中没有基美拉研究所〉

STEP6:基美拉研究所(キメラ研究所)〈成功地救出村民后,莉莎和高冈一同前往罗马里亚〉

★斯美利亚

STEP1:帕雷夏〈苏醒后的艾克,为了寻求真相前往斯美利亚〉

STEP2:帕雷夏城的遗迹(パレンシア城迹)〈遇到波格,并在遗迹内找到火之精灵,方了解阿库并非自己的敌人〉

STEP3:库露的神殿〈回神殿向库露说明情况后,艾克再度赶回去帮助波格拯救阿库家乡的村民〉

STEP4:帕雷夏塔(パレンシアタワー)〈和波格会合后,成功地救出托法鲁村民,然后两人一同前往罗马里亚〉

★罗马里亚(ロマリア)

STEP1:碎铁镇(クズ铁の町)〈修驾驶希安率先抵达敌人的大本营,但却无法进入王城内〉

STEP2:废铁存放处(铁クズ置ぎ场)〈修找到了地下抵抗组织的领导人特修,获得其信任〉

STEP3:碎铁镇〈修和特修至抵抗组织后基地商议对策〉

STEP4:马里亚隧道(ロマリアトンネル)〈两人潜入隧道,行动却因尾随而至的少年达尼(ダニー)而放弃)〉

STEP5:碎铁镇〈敌人跟踪达尼至抵抗组织的基地,修和特修赶到时,保救出奄奄一息的达尼〉

STEP6:罗马里亚隧道〈由特修负责吸引敌人,修安放炸弹的计划顺利进行,众人趁火车被炸时的混乱,潜入城内〉

STEP7:罗马里亚要塞〈修、特修通过隧道进入要塞〉

STEP8:基美拉研究所本部〈在此,所有的Ⅰ代、Ⅱ代的伙伴们终于聚集在一起,并击败了四将军之一加尔亚诺〉

★古雷伊西内(グレイシーヌ)

STEP1:佩萨斯(ペイサス)〈至伊卡的故乡,开始搜集有关殉教者计划的情报〉

STEP2:拉马达寺(ラマダ寺)〈取得开启拉马达大经典的许可〉

STEP3:佩萨斯〈发现大经典被盗,并遇到莎妮娅〉

STEP4:诺亚姆原野(ノヤム原野)〈全城搜查犯人未果,从警官处得知犯人可能已逃出城后,在此找到了犯人〉

STEP5:拉马达山〈伊卡获得拉马达真的奥义后,众人前往米鲁马纳国境,消除了该国军队对古雷伊西内的威胁〉

★法雷斯

STEP1:赫伦〈发现村庄被毁并从怪物口中得知此事竟是拉姆鲁市民所为〉

STEP2:拉姆鲁〈在宿屋中留宿,半夜里跟随神情古怪的市民们出城〉

STEP3:基亚寺院(ギーア寺院)〈发现这是敌人的一个基地,市民们都被洗脑,在莉莎的呼唤下,被控制和利兹清醒过来,众人一气毁了洗脑装置〉

★布拉奇亚(ブラキア)

STEP1:洛加(ルワガ)〈古尔加的故乡布拉奇亚亦处于阴影之中,解救了村民后,众人向领主馆进发〉

STEP2:领主馆〈被治好眼睛的艾莉娜知道古尔加并非其真正的父亲后,冷淡的态度令古尔加伤心地离开〉

STEP3:洛加〈在仙蒂的当头棒喝下,古尔加恢复了精神,并从村民处得知班扎山的异常情况〉

STEP4:班扎山(バンザ山)〈古尔加的真情感动了艾莉娜,父女相拥在一起,望着洗脑装置附落岩浆内〉

★米鲁马纳(ミルマーナ)

STEP1:阿加尔(アジヤール)〈在莎妮娅的故乡米鲁马纳的阿加尔城内酒吧中,昔日王国的事存者提供了情供〉

STEP2:米鲁马纳机场〈众人前往海底油田,却遭到列车炮的攻击,无奈之下只得返回〉

STEP3:尼安森林(ニエンの森)〈再进酒场获知列车炮的所在地后,往森林深处进发〉

STEP4:列车炮〈众人兵分两路,阿库负责吸引敌人的注意力,艾克驾驶希安从列车炮顶部攻入〉

STEP5:米鲁马纳机场〈莎妮娅开炮击毁了亚古恩的军团总部,然后炸毁列车炮〉

STEP6:海底油田〈乘飞行船至海底油田,发现真正的亚古恩将军居然是只猴子?击败它后炸毁海底油田〉

★阿米古(アミーグ)

STEP1:莫雷亚(モレア)〈在村中遇见两个财宝猎人,在他们的引见下见到了村长。村长提出要付一定的费用方可让阿库进入诸神之塔,遂前往封印遗迹练功。再找村长,得到免费入塔的许可〉

STEP2:诸神之塔〈一路上虽然因为两个财宝猎人乱按开关而至使阿库一伙吃了不少苦头,但在最后的决战关头,两个财宝猎人窃取了洗脑装置的宝石,解救了众人〉

★巴尔巴拉多(バルバラード)

STEP1:穆哈多(ムハド)〈探听情报后,找到了萨琉族族长的弟弟〉

STEP2:卡拉纳沙漠(カラナ沙漠)〈至沙漠捕杀怪鸟,因为见鸟为了保护它的蛋而放弃杀鸟的念头,得到了族长弟弟的信任〉

STEP3:穆哈多〈萨琉族族长因为其母亲被巴尔巴拉多的国王扣作人质,故不敢帮助阿库〉

STEP4:拉尤科洞窟(ラユケの洞窟)〈至洞窟解救人质,发现族长的母亲已死〉

STEP5:萨琉族的帐篷(サリユ族のキヤンプ)〈将遗书交给族长,他读完母亲的信后悲痛不已,前去找国王论理〉

STEP6:金字塔(ピラミッド)〈众人跟随族长进入金字塔,摧毁了洗脑装置〉

★斯美利亚

STEP1:帕雷夏〈回到飞行船内获知斯美利亚出现异常情况,赶至城中打探消息〉

STEP2:城下町〈特修带队至酒吧,获悉他的父亲芒济(モンジ)复活并加入敌人阵营中,在街道上遇到芒济,特修被击败〉

STEP3:库露的神殿〈特修独自一人前往帕雷夏塔,阿库紧随着去帮助他,艾克负责留下来守护库露〉

STEP4:帕雷夏塔〈在塔的第100层,特修和芒济展开了一对一的殊死决斗。领悟了"纹次斩"的特修终于超度了芒济的灵魂〉

★回到过去

STEP1:库露的神殿〈殉教者塔发动,黑暗支配者眼看就要复活,但是现在的库露却无法封印邪神,遂派遣一人(最好是阿库)回到过去〉

STEP2:斯美利精致一帕雷夏城的遗迹〈取得炎精灵之力〉

STEP3:古雷伊西内——①拉马达寺;②拉马达山〈取得山之精灵的力量〉

STEP4:阿拉拉特斯(アララトス)——①阿赞达高地(アゼンダ高地);②加扎鲁亚();③阿赞达高地〈取得光之精灵的力量〉

STEP5:尼狄路(ニーデル)——米斯罗(ミスロ)〈风精灵之力入手〉

STEP6:阿利巴西亚(アリバーシヤ)——①艾尔萨克(エルザーク);②萨琉族村的遗迹(サリユ族の村迹);③水之神殿〈获得水精灵之力〉

STEP7:库露的神殿〈封印邪神〉

★殉教者计划

STEP1:南极殉教者塔&北极殉教者塔〈阿库和艾克兵分两路,反隔南、北两座殉教者塔,击败了安迪鲁大臣〉

★罗马里亚

STEP1:碎铁镇〈联络上达尼,发现地下抵抗组织又重建了〉

STEP2:罗马里亚隧道〈阿库等人攻隔隧道,以掩护达尼潜入王城内〉

STEP3:罗马里亚城内〈众人在王城内汇合,解开一道道封闭通道的门后,王宫突然飞向空中〉

STEP4:空中城〈作好万全的准备后,驾驶银色方舟进入空中城〉

★最终战

进入空中城后便不能再出来了,所幸的是乔卡拉居然把商店、煅冶屋、玛萨库雷娅都"请"到了飞船内,形成一个设备齐全的基地,可供玩者SAVE、休息以及整理道具、增强装备。在空中城内可以从宝箱中获得不少强力的武器(也可算是最终的装备吧!),因此千万不要错过了。最后的决战从和四将军之一扎尔巴特(ザルバド)的战斗开始,切记:击败扎尔巴特后一定要回去记录和休息!决战前先决定参加战斗的角色,并将最好的装备都交给他们。因为最后的BOSS——黑暗的支配者会变身(变身后HP9999!每次攻击可扣去我方成员二百多点HP!),且只有正面一个位置可供我方人员攻击,故决战的最佳阵容是:(装备斧,作正面攻击)、艾克(装备枪,站在古尔加后面作二段攻击)、修(装备冲锋枪,站在艾克旁边作二段攻击)、波格或阿库(远距离替前三个人回复HP)、仙蒂(远距离回复,必要时还可以使用复活魔法)。另一大要素就是多带些回复MP、HP的果物,然后花上个把小时,就可以看到动人的ENDING了。笔者完成这款游戏一共耗整整100个小时!很恐怖吧?因为零零碎碎的事情作了许多,譬如说委托啦、封印的遗迹啦、培养怪物、修练、参加比武大会等等。如果各位有兴趣的话,也可以去做一下这些很有意思的事情。另外,笔者耿了赶稿,很可能遗漏了一些事件(例如:委托工作没有全部完成等),希望对此大家能多提高贵意见。

## 资料篇

★封印的遗迹

遥远的古代,为了守护七勇者,最强的机审乔库贝克(チークベツク)诞生了。当七勇者击败了黑暗的支配者后,完成了使命的乔库贝克沉眠于亚各斯岛,它的二十个部件亦被封印在世界各地。游戏初期,艾克在亚各斯岛的封印遗迹中找到乔库贝克之后,便将其交给法尔马博士(ヴイルマー)修理。当艾克返回东阿路迪亚后,可前往亚各斯岛取回乔库贝克。修复后的乔库贝克样子十分滑稽,有点象润滑剂罐头,其战斗能力亦让人失望,而且居然不能LV UP!乔库贝克最大的能力就是可以借助于法尔马博士的机器,将取得的经验值分配给其他的伙伴们。至于提高其能力的唯一方法,就是去寻找被封印在世界各地的零件。全世界一共有八个封印遗迹,按顺序依次为,亚各斯岛、罗马里亚、古雷伊西内、阿拉拉特斯、布拉奇亚、阿米古、巴尔巴拉多、阿利巴西亚。

★谜之少女

在一代的作品中曾有一位隐藏人物ちょこ(猪子?),虽然年幼,却能使用地、水、火、风四种不同属性的魔法,且杀伤力十分强劲,再加上极高的机动力,是冒险中必不可少的伙伴。如果用前作的SAVE(ちょこ曾经加入)来继续Ⅱ代的流程,则只需前往库雷尼亚岛的时之森,穿过森林抵达托高村(トココ),在ちょこ家中留宿一夜后,又在时之森中听完她的所有对话,如是者便可令其加入;若没有前作的SAVE时,则需在阿拉拉特斯的遗迹谜宫中(遗迹ダンジヨン),深入最下层(第五十层),与ちょこ交战并取得胜利后,再至库雷尼亚岛的时之森,在她家留宿、出森林时听完其全部的对话,ちょこ便可加入。

★法雷斯魔女

莉莎的故乡法雷斯的深山中,隐居着赫伦的上代魔女玛萨库雷娅(マザークレア)。当莉莎在法雷斯的基美拉研究所内救出村民并获得"诺露的水晶"(ノルの水晶)后,便可前往玛萨库雷娅的府邸,寻求她的帮助。需要注意的是,想要抵达魔女的府邸,必须先经过玛萨库雷娅洞窟,玩者所面临的考验便是——只有魔物方能经过这个洞窟!所以在游戏中,不能只顾着自己练功,也应多培养些强力的魔物才行。在玛萨库雷娅处,可以让收服的魔物进行转职、以及贩卖多余的魔物,还能追加伙伴们的魔法。魔物的转职是以其现有的LV为基础,再加上花费一定的SP(每次与魔物战斗时都会获得一定的SP),才能得以实现的。

★修练和比武大会

继承前作的传统,在本集中依然有比武大会(尼狄路国和库雷尼亚国内)、拉马达寺的修练。比武大会的形式丰富多样,获得胜利之后会得到特制的金币,积累到一定数值,可以拿金币来兑换道具。至于拉马达寺内的修练,就显得非常恐怖了——居然要打败1000个敌人!而且没有经验值可拿!这么苛刻的条件,自然是会有丰厚的奖品来作动力的,如果大家实在是闲得没事可干时,大可体验一下这种地狱般的修练(大约要花费十小时左右的时间)。

★委托事件

因为主角艾克是一名赏金猎人,所以本集比Ⅰ代多了个娱乐的项目——接受委托,替别人排忧解难以及消灭那些通缉犯。基本上,每个城市里都会有赏金猎人的工作事务所。在事务所内,玩者可以接受委托、查看工作状况和结果、以及放弃委托等。事务所的墙上通常贴有一些通缉犯的布告,要留心注意一下,然后按布告上所写的情报,到那些魔物们经常出没的地方去,就有可能遇上通缉犯,只要打败它们,便能领取奖金。(通缉犯中悬赏最高的是阿库和物修——1000000元!没钱的时候好想把这两个人出卖掉,但居然没有人肯收?!就算是让阿库站在布告前,也只会听到别人说:"你这家伙长得还真象××"……残念!)★海底漫游

①委托经验值250以上,进入プロデイア的事务所门内,取得道具"ゴッドハンターの证";

②进入インテイコ事务所里屋,获得"前往米鲁马纳"(ミルマーナギルドに行くように)的指示;

③接受アジヤール事务所"海龟の卵返??"的委托;

④アジヤール宿屋委托人的话闻;

⑤ヤゴス岛ユド村ヴェルマー博士手中获得潜水舰;

⑥乘坐潜水舰到达海底神殿；
⑦战斗胜利后，取回海龟の卵；
⑧委托结束后可以自由在海底移动了！

★煅冶屋

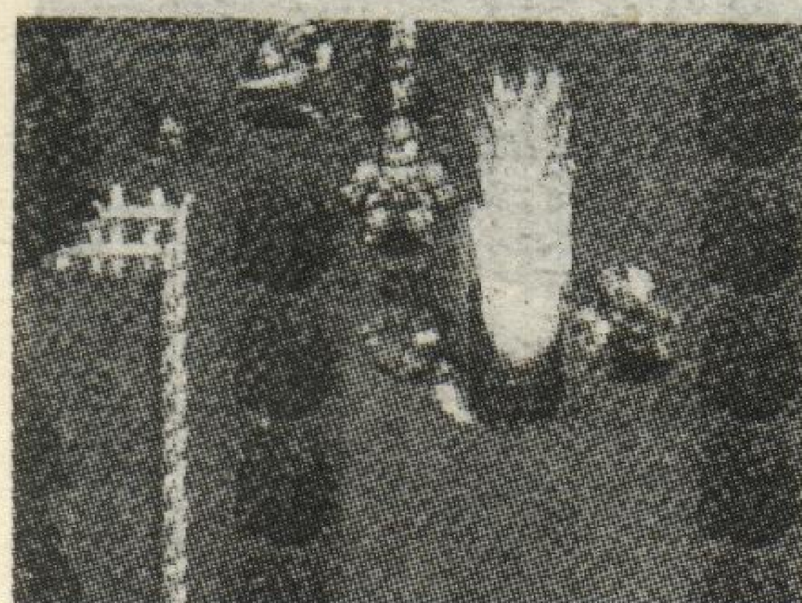
由于本游戏中武器和道具亦有LV，故在东阿路迪亚、布拉奇亚、亚各斯岛上都有煅冶屋，强化武器和道具。详细情况请见下表：

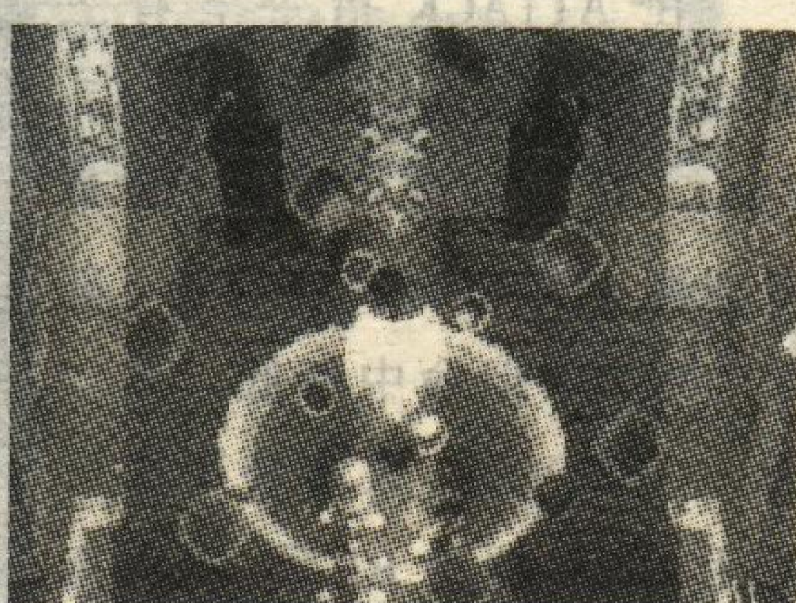
| 场所 | 东阿路迪亚 | 布拉奇亚 | 亚各斯岛 |
| --- | --- | --- | --- |
| 工作范围 | 道具的鉴定提高道具的等级<br>装备/使用特殊效果发生<br>上升至最大等级 | 道具的鉴定<br>提高道具的等级<br>装备/使用特殊效果发生<br>攻击力/防御力上升<br>专用装备化 | 道具鉴定<br>道具合成 |

**道具合成一览表：**

| 道具名称 | 触媒名称 | |
| --- | --- | --- |
| バタ | カイザーグローブ | スモールソード |
| 光の剑 | 地の剑 | 冰の剑 |
| | 炎の剑 | 风の剑 |
| フォールチョン | 地の剑 | ロングソード |
| タバール | クラウンアックス | 疾风のバンダナ |
| サイレントマツシヤー | ウォービツク | シミター |
| ビーフアツクス | フレイムハンマー | ドロウンアツクス |
| デュアルボール | ライトフレイル | スパークス |
| アサツシンダガー | ダークスマツシヤー | グラデイウス |
| デュアルナイフ | ククリ | デイフエンダー |
| マジツクネイル | ブラスナツクル | 心の种 |
| ストーンブーツ | クラツシユブーツ | 镜 |
| ニードルシユーズ | トライシユーター | スケールレツグ |
| ドラゴンブーツ | ニードルレツグ | スーハーブーツ |

| 道具名称 | 触媒名称 | |
| --- | --- | --- |
| サラマンダー | フレイムニードル | スケールレツグ |
| ファイバーステイツク | クラフ | ぬるぬる |
| | ライトポール | |
| アストラルポール | ファイバーステイツク | 紫の想い出草 |
| エクストラロツド | バトルステイツク | スケールワンド |
| ミクロボマー | キラーサウンド | タワーガード |
| ダブルムーン | ライトシツクル | ダークウエポン |
| ポイズナー | イントラブル | 毒よけの实 |
| | 毒药 | |
| エルブンチエイン | バイオレツトレー | 风のローブ |
| 光のローブ | デコレーター | ルビー |
| | ケーブ | |
| 光の守り | 地の守り | 冰の守い |
| | 炎の守り | 风の守い |
| すごいタンザナイト | スリーブレスカード | サングラス |
| | タンザナイト | |










# 紧急速报！迷之少女真实身份及超能力！

★ちよこ（猎子）觉醒能力完全公开

当一些玩友被“时之森”的迷宫阻碍住，不能得到“猎子”时，请注意以下的简单方法：在打倒“ガルアーノ”之后，进出“时之森”十次之后，再次进入，便可以直接看到猎子，并顺利完成得到此隐密人物的工作。

你想得到猎子的特殊能力吗？请按以下方法：

首先是必须去读墓碑。在猎子出村后，她会问“ルハの事はあきちめるか”这时要回答“いいえ”，若答“はい”，便会发生与艾克合流的事件，但之后的事件便不会发生。另一点是绝对不可将史来姆全灭，因此要先解下武器。请绕开史来姆去破坏“アクラの墓碑”。之后便以此流程开始：去时之村、猎子独自出村、她回家发现狼已不在而去寻找、出村后问答“いいえ”、发现钥匙、从家隐藏出口出去并发现狼的墓地、出迎、猎子单独出走、艾克去寻找猎子、与变成史莱姆村人交战、战斗中将史莱姆打至重伤、勿打死、战斗中发现去墓场道路、丧尸出现并与之战斗、破坏“アクラの墓石”、之后迷之森道路开。以上事件终了时，时之森将不能进入，之后与アンデルと对战，之后再回时之森。以下按此流程：时之森入、听到信息后离开区域地图、与アンデハと战斗完结、进入时之森、通过废墟的トコ コ村去猎子家、追遂アクラ　猎子去教会、艾克与人（除猎子外）被丧尸包围、猎子与アクラ事件发生、艾克等人与丧尸战斗发生（除猎子外）、艾克等人到教会、猎子昔日幻觉见、猎子觉醒、猎子家变化、与ラカゴ进餐发生、在クノニア岛宿屋猎子觉醒、アララトス遗迹口附近情节发生、地下50层行、到71层展开战斗、魔王复活、アクラ倒、猎子“觉醒”特殊能力获得。

注：要得此能力必须继一代记录。



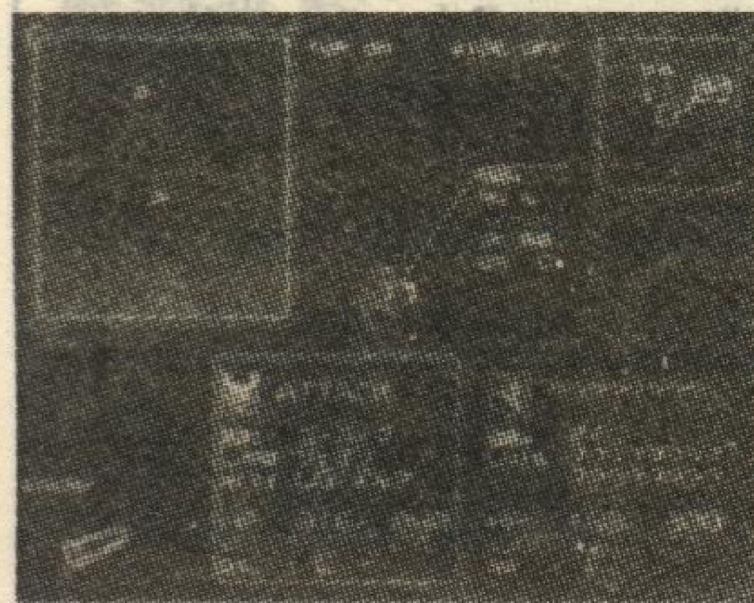
在宇宙空间进行的一场幻想之战！胜负全靠你的智慧与力量！

# 王鸟空战 AUBIRDFORCE

| 机种:PS | 类型:SLG | 厂商:BANDAI | 媒体:CD-ROM |
|---|---|---|---|

责编/BLUE

这是一款以宇宙空间为背景的全新感觉SLG，除所有飞船战舰均以多边形制作外，其系统也极富创意。敌我双方在立体的世界内战斗，移动与攻击等均比以往的2D SLG要复杂得多。除了要考虑前、后及侧面外，还要注意上方与下方，这样一来难度自然就提高了不少。





## 操作解说

□键:变换视点　　○键:决定指令

△键:切换雷达画面　　L1、R1:配合方向键变换视点

×键:取消指令　　L2、R2:选择已方的同伴

## POINT 1:索敌

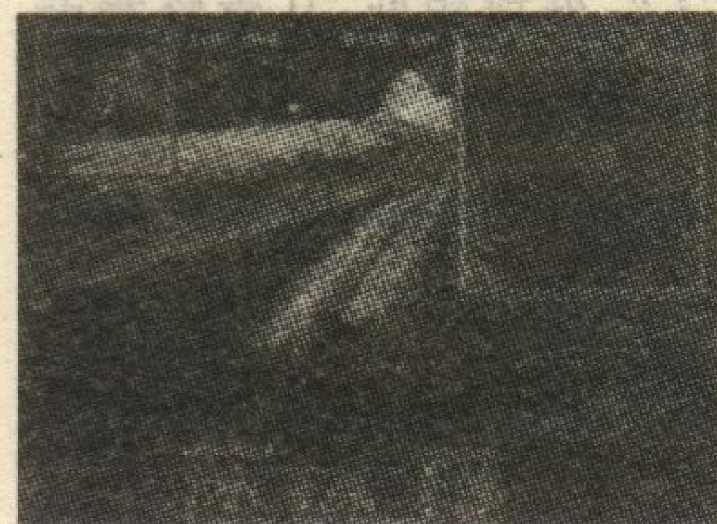
因为是在三维空间中进行游戏，所以画面的看法就与以往有明显的不同。在左上角和右上角的雷达可帮你确定敌人的位置，先选择主菜单中的PROBE指令，然后观察左上角的雷达，这里显示的敌人位置是等于从上向下俯视看到的，接下来则要切换到右上角的雷达，它是代表从侧面看到的敌人位置，一个敌人只有你在这二个雷达中都将其找到，才能真正确定其所在的座标。

## POINT 2:移动



选择主菜单中的MOVE指令来移动，在MOVE下又有其他选项：MOVE是作普通移动；CHANGE是储存移动力；ACCEL是将CHANGE储起的能量释放，大幅度增加移动范围。CHANGE与ACCEL只有战舰才可使用，而使用后便不能再进行攻击(ATTACK)或修理(REPAIR)。此外，战机及装甲服如将移动目标定在已方的战舰上，那便可搭载以恢复HP和弹药。

## POINT 3:攻击



选择主菜单中的ATTACK指令进行攻击，因为3D空间的关系，所以要命中敌人必须经过一系列的步骤。首先要调整船头的方向，画面左下方的座标就是为了帮你确定位置，因为有些武器是有严格的方向要求的，所以不作调整就有可能放过进攻的机会。其次是瞄准，这仍是通过左上角及右上角的雷达来进行。初玩时也许你会发现敌人就在眼前可偏偏无法攻击的情况，这主要是瞄准方面的问题，只有在左右两个雷达上仔细观察才可有效的攻击敌人。



最后当然便是开火，需注意的是各种飞船的后面与底部是防御力最薄弱的，向这些地方攻击会收效显著。

## POINT 4:武器种类与攻击方法

在武器选择画面中，从左至右所表示的意思是：WP为武器装备位置；NAME为武器名称；HR为武器命中率，AP为破坏力；AR为射程；RP为剩余弹药量(FULL代表使用次数无限)。

在ATTACK指令下有三种攻击方式，其一为F-ATTACK：只有战舰可使用，是集中战舰上部所有武器攻击，破坏力极高，但命中率低。其二为S-SHOOT：只有装甲服可使用，如武器为RI系，则可用这种方式来提高命中率。其三为R-SHOOT：只有战机和装甲服可使用，如武器为MG系则可对雷达上显示出的黄色区域扫射，该区域内的所有飞船不分敌我都会受到攻击。

以上三种攻击方法攻击力都比平时为高，但缺点是在同回合内不能移动或修理。

## PIONT 5:其他选项

REST:结束行动

REPAIR:修理

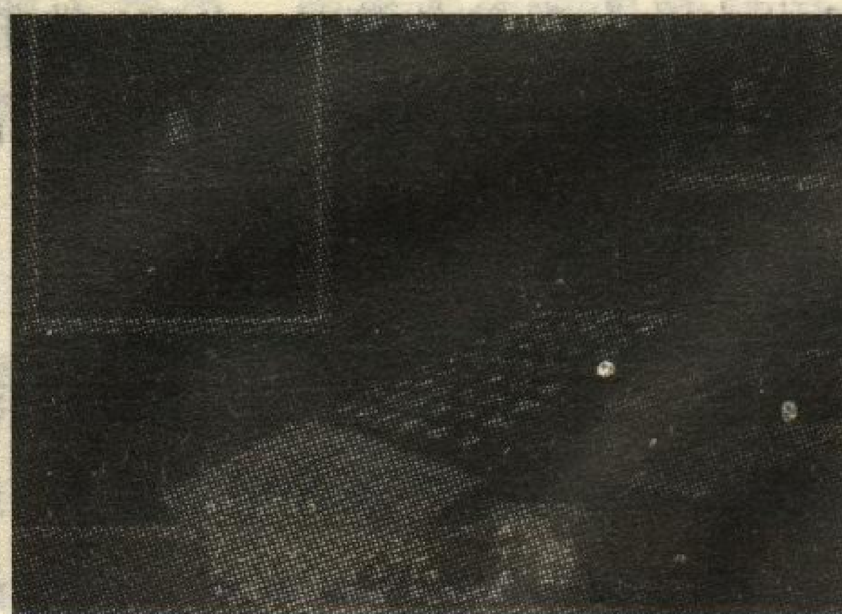
TAKE OFF:令搭载的战机和装甲服出击

SYSTEM:MISSON:胜利条件及回合限制

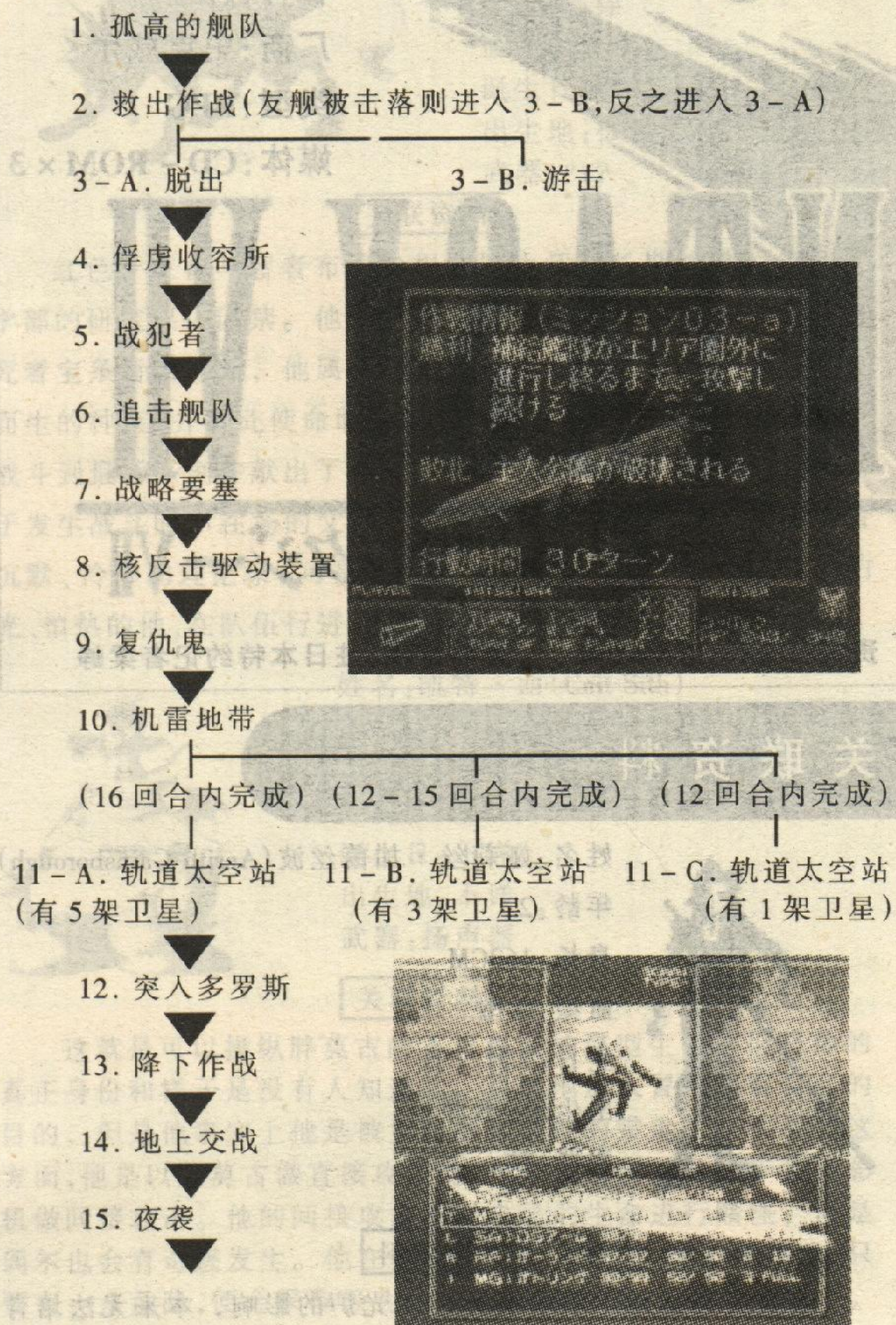
GAME END:结束游戏

EXIT:中止已方部队本回合的行动





## 游戏流程：



1. 孤高的舰队
2. 救出作战(友舰被击落则进入3－B,反之进入3－A)

3－A. 脱出　3－B. 游击

4. 俘虏收容所
5. 战犯者
6. 追击舰队
7. 战略要塞
8. 核反击驱动装置
9. 复仇鬼
10. 机雷地带

(16回合内完成)　(12－15回合内完成)　(12回合内完成)

11－A. 轨道太空站(有5架卫星)　11－B. 轨道太空站(有3架卫星)　11－C. 轨道太空站(有1架卫星)

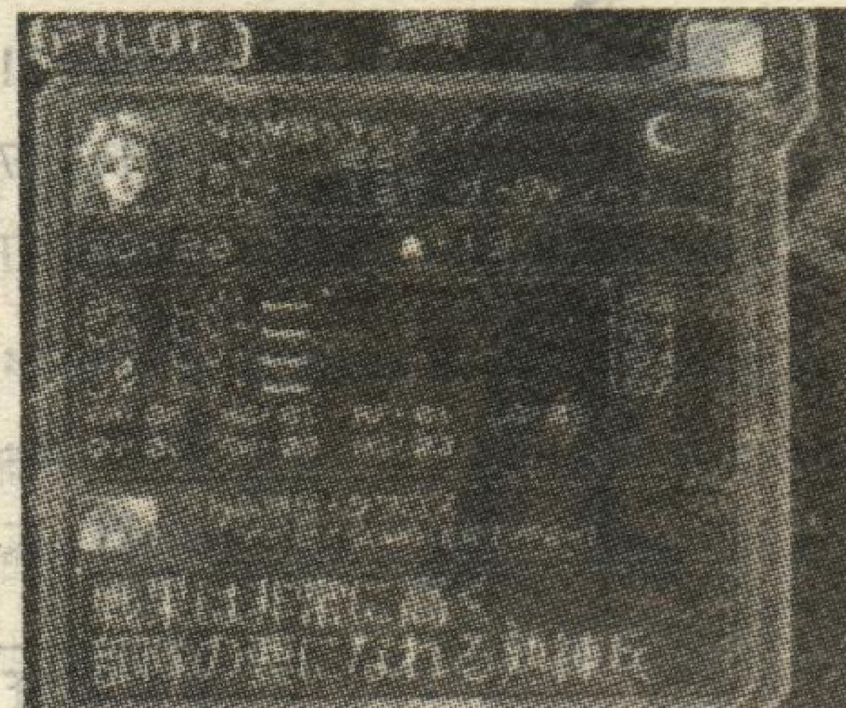
12. 突入多罗斯
13. 降下作战
14. 地上交战
15. 夜袭
16. 首都攻防战

17－A. 谍报部员(不击落间谍舰)　17－B. 支援

18. 对伐舰队

这是本作的最大难点，如玩者在17中误将间谍舰击落的话，那便会从17－A直接进入本关。本关又分五个版面，18－A的任务是从地图的前下方或右下方撤离，如从前下方撤离则进入18－B,如从右下方撤离则会进入18－C。如你完成17－B的话，那么在完成18－B或18－C后均可进入18－D，而若你从17－A直接进入18－A的话则将进入超难的18－E。慎重选择吧！





19. 亚空间门
20. 无限之航路
21. 迪特洛瓦之影
22. 暗杀部队
23. 会敌
24. 舰队决战
25. 占领军
26. 敌将尼奥肯
27. 飞鹫降下

ENDING

## 战术指南

**战舰特征一览**

母舰：前方与上方的装甲比较厚，后方和下方则相对要薄弱得多。行动范围小,HP高,攻击力强。

装甲服：装配有多种武器，且拥有地图兵器。前方与侧面的装甲厚，而后方与上下两方的承受攻击的能力则逊色得多。

战斗机：机动性能最好，经常可以闪避对方攻击。但它们防御性能较差，除前方装甲较厚外，其他各方均很薄弱，故战斗中要注意回母舰补充。

**战术选择**

在开船每关的任务前，都会进行作战会议。这时会告诉读者是什么。基本上每关只需达到目的便告成功，当然你也可将所有敌人全灭，但难度相对要大得多。所以，根据胜利条件来制定有效的战术是非常重要的。

一、各个击破。没有计划的混战将使自己堕入苦战的深渊，看准目标集中火力来歼灭之，逐步将敌人的有生力量消灭掉才是聪明之举。

二、战线突破。在有几关中，胜利条件是突破敌人的战线，此时需注意的是对每次停舶位置的认真考虑，切不要过于深入，以免被敌人包围。

三、诱敌深入。在本作中敌我双方的兵力相差甚为悬殊，但我方仍是可将其全歼的。最好的方法便是利用敌人有远近之分这点，将近处的敌舰吸引过来先行剪除，然后再逐步推进。



# 最终幻想Ⅶ（太空战士）

# FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

机种：PS
厂商：史克威尔
类型：RPG
媒体：CD－ROM×3

## 超攻略始动篇

责编：DRAGON＆KING　资料提供：驻日本特约记者梁峥

## 登场角色及关联资料



姓名：克劳德·斯特瑞普（Cloud Strife）
年龄：21
身长：173CM
血型：AB
诞生日：8月19日
出生地：尼布尔海姆村
武器：大剑

**关联资料**

自动就崇尚强悍的克劳德，在尼布尔海姆村生活了14年后就离开故乡，去独闯天下。凭借其天份，顺利成为他崇拜的英雄——萨非罗斯所属的“神罗集团治安维持部队”的一员，并很快获得战士资格。但是，因距今五年前在故乡的一次特殊事件使他离开了部队，从此成为佣兵，可是对于该事件的记忆已经完全丧失了。为了寻回过去，他将希望寄托于找到萨非罗斯。目前的他，受雇于反神罗组织。



姓名：娅莉丝·加茵丝波（Aerith Gainsborough）
年龄：22
身长：163CM
血型：O型
生日：2月7日
出生地：不详
武器：杖

**关联资料**

因为受到从地下吸收魔光的魔光炉的影响，本来无法培育的花，竟然可以在五号城中的教会等地生长。而艾娅莉丝正是此城中美丽的卖花姑娘。拥有古代血统的她一直受着命运的操纵，她确信要了解自己的命运之谜，重大的关键掌握在神罗特种部队（TURKS）手中。艾娅莉丝从小在城市中最黑暗和贫困的区域生活，她的独立性很强，不愿接受别人的帮助。但本人性格大胆活泼，经常会有建设性的意见及言行，对周围的人形成影响。



姓名：巴立特·沃雷斯（Bareff Wallace）
年龄：35
身长：197CM
血型：O型
诞生日：12月15日
出生地：克雷立鲁村
武器：重型机枪

**关联资料**

将信仰极星的人集结在一起而成立的反神罗组织，其现任领导为巴立特，他出生在克立鲁村。4年前本村被发现存在魔光能量，所以神罗集团便要在此村建设魔光炉。当时出于发展本村考虑，同意了魔光炉的建设计划。不料却发生了魔光炉爆炸事件，为了防止事态进一步发展，神罗集团竟下令毁灭此村。在这场灾难中，巴立特失去了右臂，同时目睹了自己的好友杀害。因为当初曾支持魔光炉的建设，使他总难以从负罪感中解脱出来，这使他走上了反神罗的道路。



姓名：蒂珐·洛克夏特（Tifa Lockhart）
年龄：20
身长：167CM
血型：B
诞生日：5月3日
出生地：尼布尔海姆村
武器：拳套

**关联资料**

与主角一样出生在尼布尔海姆村的少女蒂珐，在5年前的那次特殊事件中目睹父亲被神罗集团治安维持部队首领萨非罗斯杀害，因此对神罗集团所有的活动感到憎恨。另外至今脑海中还残留着当时受到致命伤害的记忆，所以对自己当初能够幸存及目前的生活环境感到怀疑。性格明朗、善良的她不会作出伤害同伴的言行，但内心中一直受到痛苦记忆的影响，对于事物的本质常常抱有疑问。与Ⅵ代中的马修一样，她投于一位格斗家门下，精通格斗技，并且身法敏捷轻快。



姓名:红色十三(RED Ⅻ)
年龄:48
身长:不详
血型:不详
诞生日:不详
出生地:极星研究所
武器:???

关联资料

红色十三曾与智者布根哈根一同生活,长期被神罗集团科学部的研究媒体囚禁。他身上的刺青是神罗大厦中科学部的研究者宝条所赠与的,他属于为维护行星生命的尊严及守护人类而生的种族,并以此使命而自豪。曾经在外敌入侵时,他的母亲战斗到最后一刻并献出了生命。在他为他的母亲自豪的同时,对于发生战斗时不在场的父亲产生很大不满。他是一个表面上看沉默、冷静的理论家,可是他也有显出野兽本性的一面,比如怕光、怕热的他,在队伍行进时,会自己跑到阴凉的道路走动。



姓名:凯特·西(Cait Sith)
年龄:不详
身长:100CM
血型:不详
诞生日:不详
出生地:不详
武器:扬声器

关联资料

这就是可以操纵胖莫古的不可思议的猫型生物,但是他的真正身份和样子是没有人知道的。虽然他加入冒险也有自己的目的,但是他事实上他是被主角半强迫性的带走的。在战斗这方面,他是以胖莫古做直接攻击的,并且辅以自己的骰子和博彩机做间接攻击。他的间接攻击是以自己的生命进行赌注,但是偶尔也会有奇迹发生。他在能安全获得利益时,毫不犹犹豫;只要有一点危险,便会采取极为适可而止的态度,显得十分胆小。但天生爱出风头的性格,使他也具有象其手中所持的扑克牌一样的两面性。



姓名:西多·海温特(Cid Highwind)
年龄:32
身长:178CM
血型:B
诞生日:2月22日
出生地:不明
武器:矛

关联资料

原属于神罗集团宇宙开发部的西多,在当时是最高速飞空艇的驾驶员,他的梦想就是飞向宇宙。然而当神罗集团把主项目由宇宙开发转向以魔光炉为中心时,西多的梦想受挫了。现在他和那些原宇宙开发部门的机师们住在一个叫火箭村的村中,村中的其它机师们都亲切的称呼他为"艇长"。他是一个冒险心旺盛、自信心强、热情的人,他喜欢机械与烟草,虽然其有时不会说一些婉转一点的话,但是他本质还是非常正直的。



姓名:雅菲·木杉(Yuffie Kisaragi)
年龄:16
身长:160CM
血型:A
诞生日:11月20日
出生地:乌台
武器:巨大手裏剑(飞镖)

关联资料

出生于著名的观光地乌台(五台山?)的雅菲,是当地的名人格多的女儿。因为看不惯懦弱的大人们迎合神罗集团,而与父亲反目。目前正为了获得魔道之力而奔走。她是一位多少有些过于自信的少女,平常很开朗,但犯起别扭来非常倔强,无法摆脱小孩的任性。厌恶刻板的生活,但是为了自己追求的目标依然可以全心投入。在寻找魔道之力的过程中,和平与激烈的手段并用,但从根本上是出于为了自己生长的家乡和同胞能够寻回过去的骄傲。



姓名:文森特·瓦伦提纳(Vincent Valentine)
年龄:27
身长:184CM
血型:A
诞生日:10月13日
出生地:不详
武器:手枪

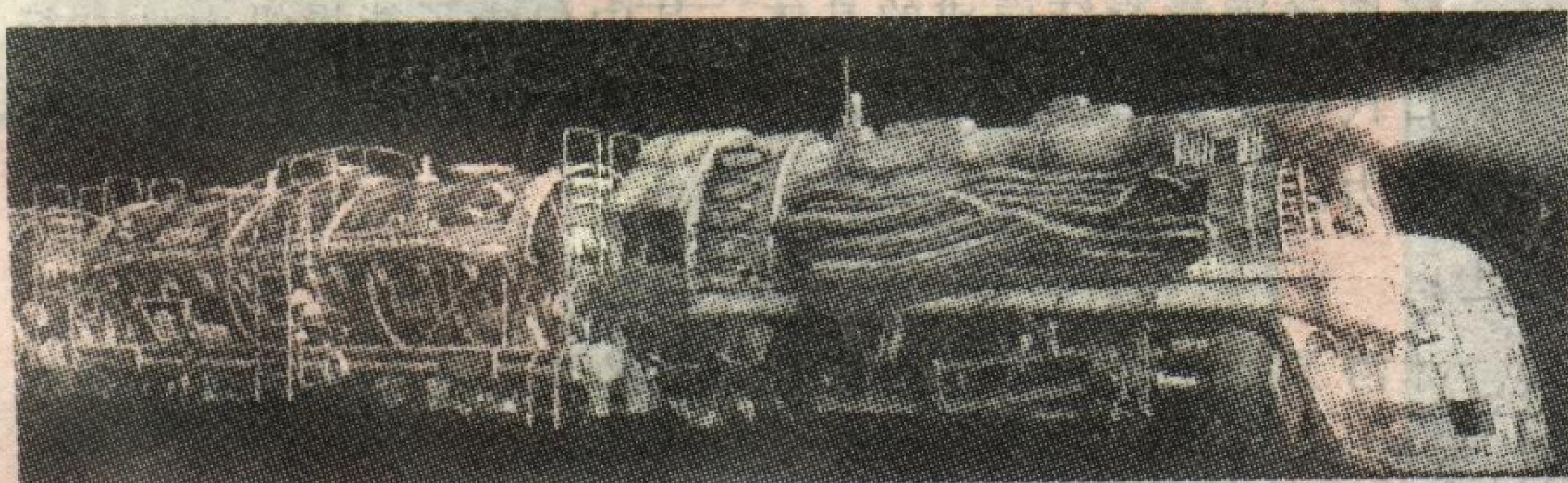
关联资料

出身地、经历都被迷团所包围的文森特在他对神罗集团的极度憎恨中可以猜测出过去他与神罗集团的关系。他是在重建的尼布尔海姆村中神罗屋内长眠的被实验改变了肉体的拥有的特殊能力的变异人。与他秀美的外形不相衬的是其在腕上的巨大金属爪。每当夜晚月光照在他的巨大手爪上,那令其痛苦的过去就在那手爪的背光侧,背负着痛苦过去的他是只能在夜晚行动的。总之可能是因为他受的伤太深的缘故,其孤独的长眠的内心是无人了解的。



姓名:萨非罗斯

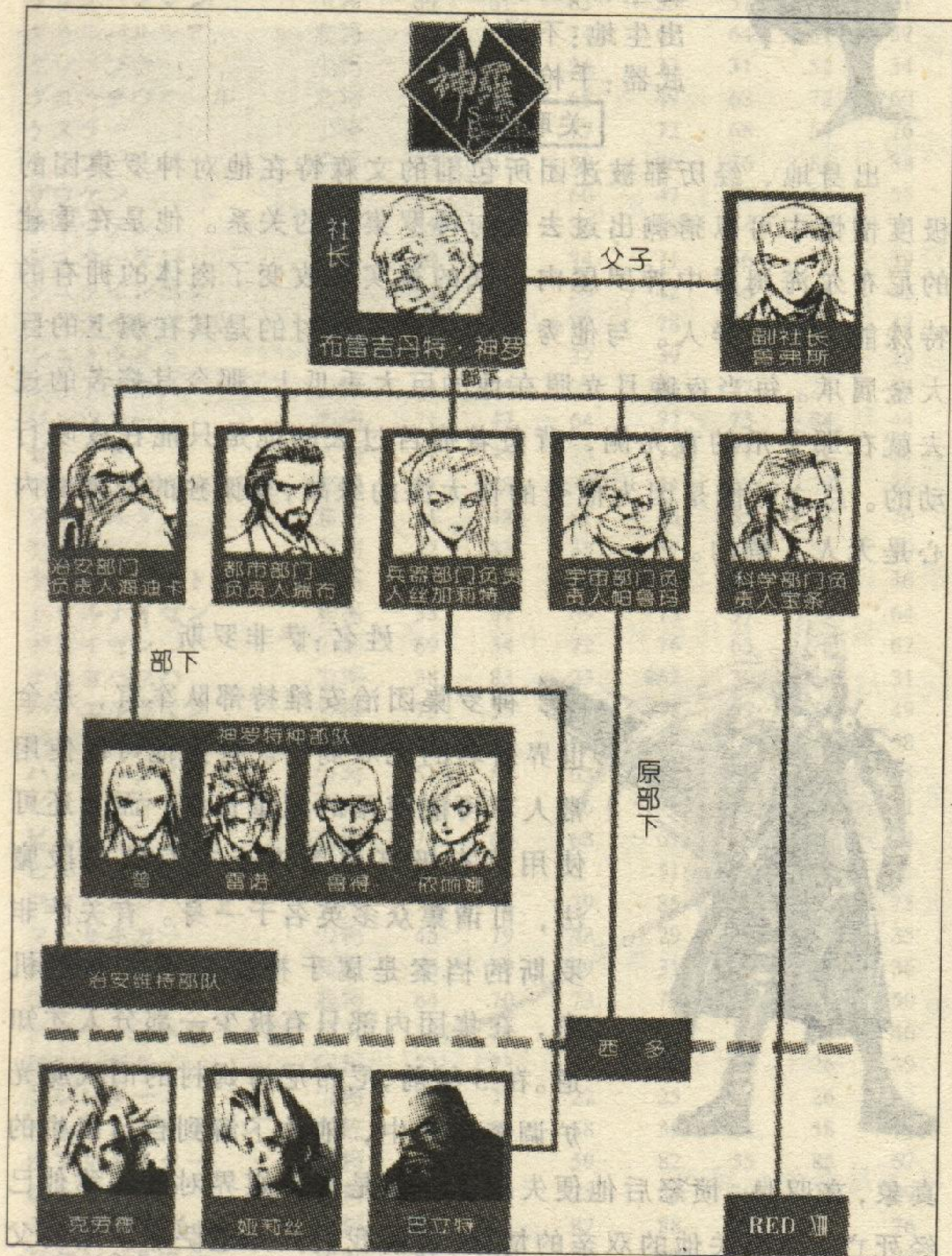
神罗集团治安维持部队军官,是全世界著名的无双剑士。首先他可以使用常人不可能使用的超重长剑;而且还可使用只有极高位魔道士才有的高段魔法,可谓集众多英名于一身。有关萨非罗斯的档案是属于神罗集团的高级机密,在集团内部只有极少一部分人才知道。在5年前,尼布尼海姆村的旧式魔光炉调查事件中,他才了解到自己出生的真象,在叹息、愤怒后他便失踪了。但是在传媒界对外却称他已经死亡。而有关他的双亲的情报,目前我们只知道萨非罗斯的父亲是神罗集团中"捷诺娃"计划的负责人,而"捷诺娃"正是他母亲的名字。

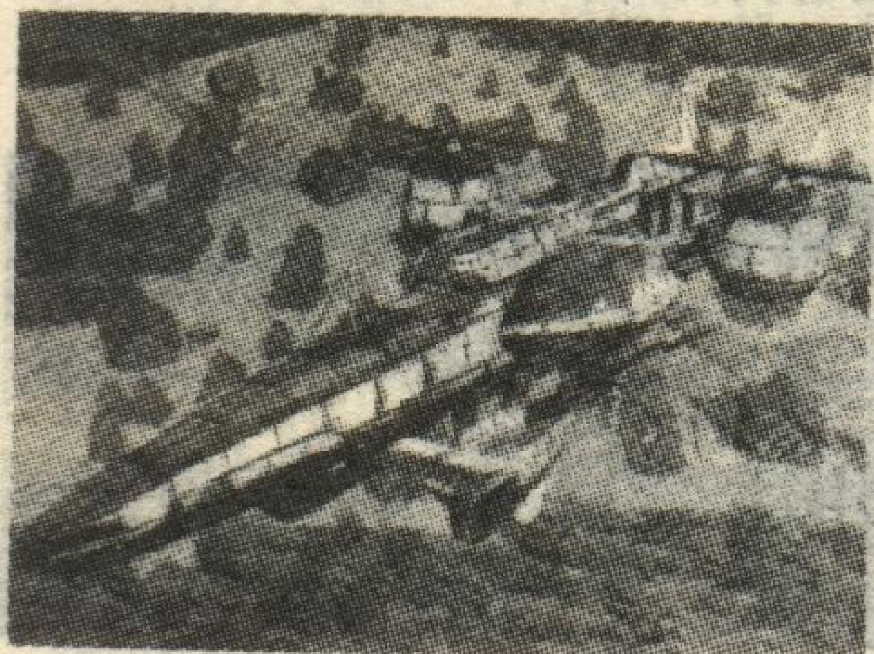







### 神罗集团关联图



**次回预告：**

**最终幻想 Ⅶ**

**超完全攻略启动！**

### 神罗企业集团角色及部门介绍

**神罗集团副社长：鲁弗斯(Rufus)**

他是神罗集团社长的少爷，是一个自恋的人。由于极强的自我表现欲，在出任社长后甚至将企业集团的商标改为自己的名字“RUFUS”。并把新的会社建在海洋都市。他很喜欢来福枪，并将一只美洲豹作为宠物。为神罗工作的特种部队(Turks)目前基本已成为他的私人军队，并为实现其个人野心，执行种种任务。

**神罗集团特种部队(Turks)**

其任务包括收集商业情报、绑架、暗杀等所有于企业活动中不宜公开的部分。在名义上，此部队隶属神罗治安维护部门，但事际上是由鲁弗斯支配的，它全作为独立部队活动。他们的行动不受治安维持部门的支配。

**特种部队成员：曾(Zeng)**

他是此部队值得骄傲的领导，因为十分信赖部下，所以很少与他们共同行动。而本人常常开着直升机去执行一些极为重要的任务，所以在组织内威望较高，但是与卖花姑娘艾娅莉丝的关系是……?!

**特种部队成员：雷诺(Leno)**

他是一个不修边幅的不羁者，与作风严谨不苟言笑的鲁得形成鲜明对比。能够灵巧的使用警棍，对工作十分认真，不过在休闲时也能够充分放松。

**特种部队成员：鲁得(Rude)**

他是一个好酒的超级狙击手，其射击精度之高是常人难以作到的。他威严刚毅的外表容易让人产生误解，但事实上是一位关心同伴，也需要朋友的人。与雷诺交情极好，在喝酒时也不会忘记为神罗、为部队及为雷诺而干杯。

**特种部队成员：依丽娜(Yrena)**

比雷诺和鲁得都要年轻的她，称呼他们为前辈，并对他们的命令绝对服从。对工作有着强烈责任感，并对队长“曾”有好感。

### 本游戏专用名词解释

**神罗企业集团：**

以军火为主要业务而起步的神罗企业集团，目前已转换为能支配人民生活的超级企业。业务泛围广大：魔光炉的建造与运营、上下水管道、煤气管道、电信、铁路、电力、不动产维护管理及各种新闻媒介等等。但是在表面业务背后，进行着利用魔光力而开发军事兵器、宇宙兵器、生物兵器的工作。实质上，此企业的势力规模已超越了一个帝国。以社长为首，各部门的领导组成此企业的决策层，他们的会议所决定的内容，可以改变全世界的发展方向。

**魔光：**

被称之为星球生命的珍贵资源，所谓魔光炉便是将此资源从行星提炼出来，并把其变换为能量的设施。

**魔导晶体：**

将魔光能量凝结而成的晶体，其中包含了能操纵大地与行星的古代神秘力量，装备该晶体的人能与事物相通，并获得种种特殊能力。

**战士：**

沐浴了魔光之光引导出来知能力的人。此外在宝条的研究所，据说还存在着浸于更高密度魔光液中的人类。

# QUOVADIS 惑星強襲

机种：SS　类型：SLG　厂商：GLAMS　媒体：CD-ROM×2

本作的魅力自然是其卓越的模拟特性，另外值得一提的是游戏中插入了大量高素质的动画片段，使攻略时的投入度大增。

《惑星强袭》以科幻世界为舞台，使用的兵器当然是各种机器人。主人公驾驶心爱的座机与敌人战斗，去解放一个个惑星。不同的环境，不同的挑战，看来这实在是一款值得期待的SCG大作。

这是一组战斗时的画面。

从右下方的蓝色雷达内可以观察敌方配置。

装备了长距离攻击武器的机器人，看上去颇为恐怖。

根据地形来布署部队。

由美树本晴彦担当角色设定，人物头像绘制得相当出色。

可以从细部观察机器人的状态。

# TIME CRISIS + GunCon

# 时空特警



机种：PS　　类型：SHT
厂商：NAMCO　媒体：CD-ROM

又是移植自街机的作品，SS有了《VR战警》，PS在这面当然不会自甘沉默，NAMCO的著名街机射击游戏终于将在PS主机上登陆。



英姿飒爽的男主角。



对敌人的疯狂进攻一定要小心应付。

此次，PS优秀的POLYGON描绘功能再显神通，将街机中的场景完全再现出来。玩者可从3个场地中任选一个进入游戏，以尽量短的时间完成任务。为了捍卫正义，为了人类和平，出击吧！





美丽的城堡中隐藏着邪恶的敌人。





危机四伏，不过在你这位神枪手面前也算不了什么！



这位神秘的少女是谁呢？



华的大厅内进行战斗莫非是要在这座豪



本作是对应光枪的，怎么样？还不快配上一支。

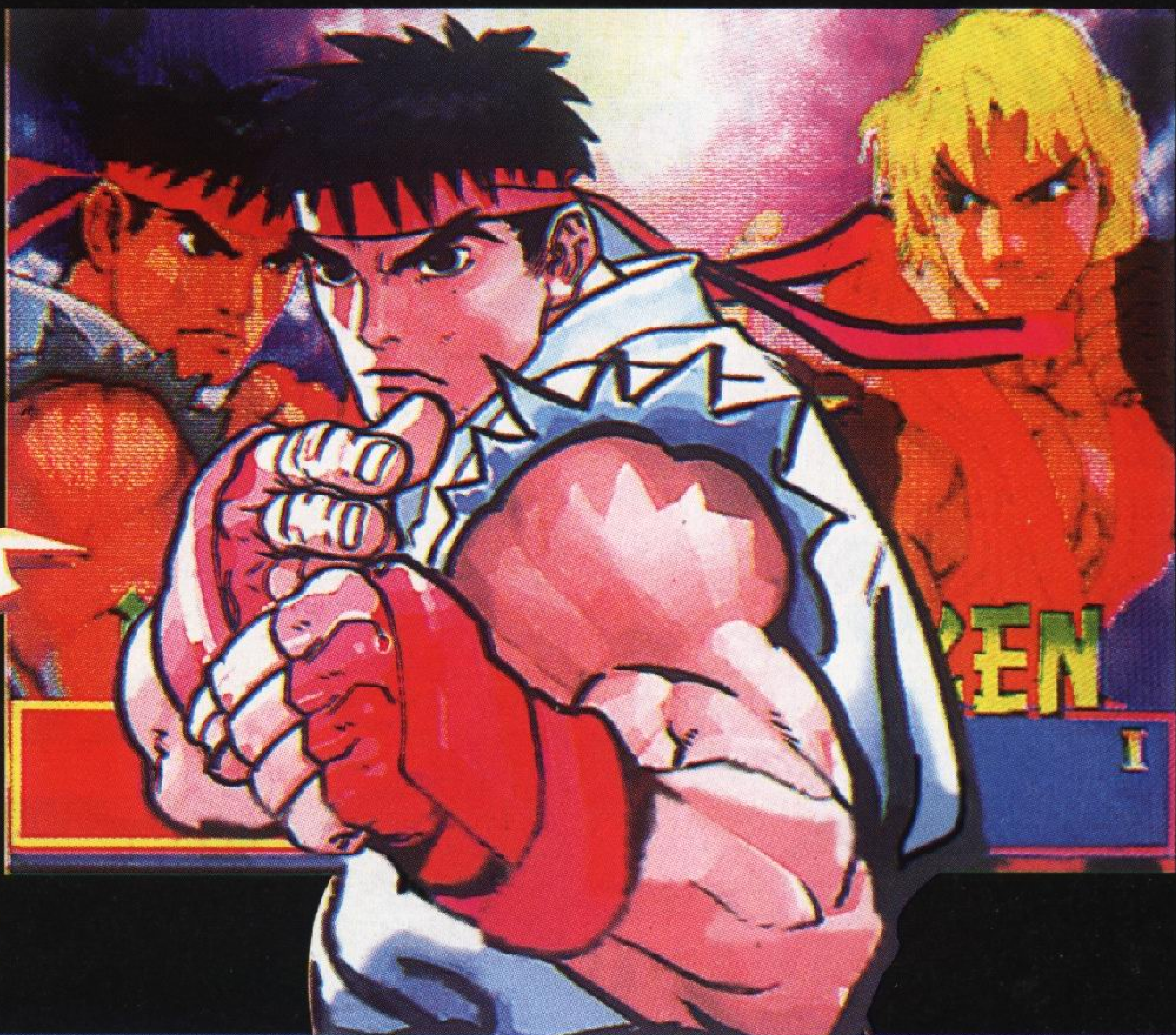


敌方中BOSS登场了，象是个机器人！

# STREET FIGHTER III

## NEW GENERATION

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：CAPCOM






除有十名角色可供选择外，另外肯定会有隐藏BOSS。




使用超必杀时背景会有所改变。




以超必杀结果对手，背景射出強光。



老对手的宿命之战。

好长的手臂呀，看来这是位与过去的达尔锡非常相近的角色。



凌空扑击，象是“飞鹰”的招术！不过人物已换成阿利克斯了。





横摆一腿，可以用来对空吗？让人想起II代中的D·JAY。



的反击技依然健在！令对手望而生畏

新人物，阿利克斯，力士型的角色。



新人物：女子高中生忍者。

爆炸后的画面更加生动华丽。






**“街头霸王”又回来了!!**

**新人物、新系统，势要比试出谁才是真正的霸者！**

**更华丽、更爽快，一个完美的格斗之梦就这样开始！**

**（系统介绍请详见《王者之书》）**

# SCUD RACE



从《梦游美国》到《世嘉拉力》，世嘉公司的赛车游戏几乎款款皆是精品，广大玩家从中得到了无穷的乐趣。现在该公司又利用MODEL-3基板推出了《SCUD RACE》，其真实得令人咋舌的画面以及流畅绝伦的操作感绝对又将让赛车迷们狂呼“过瘾”！

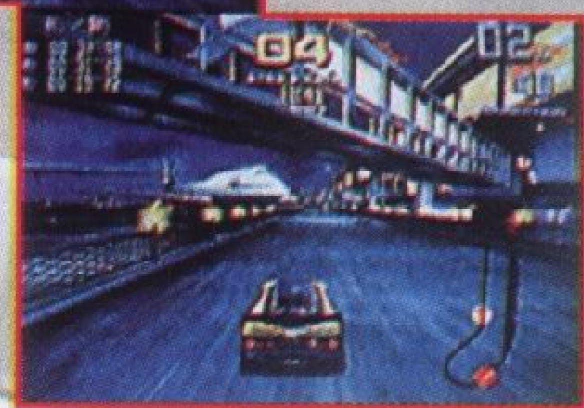


游戏中的赛车与真车相比毫不逊色！



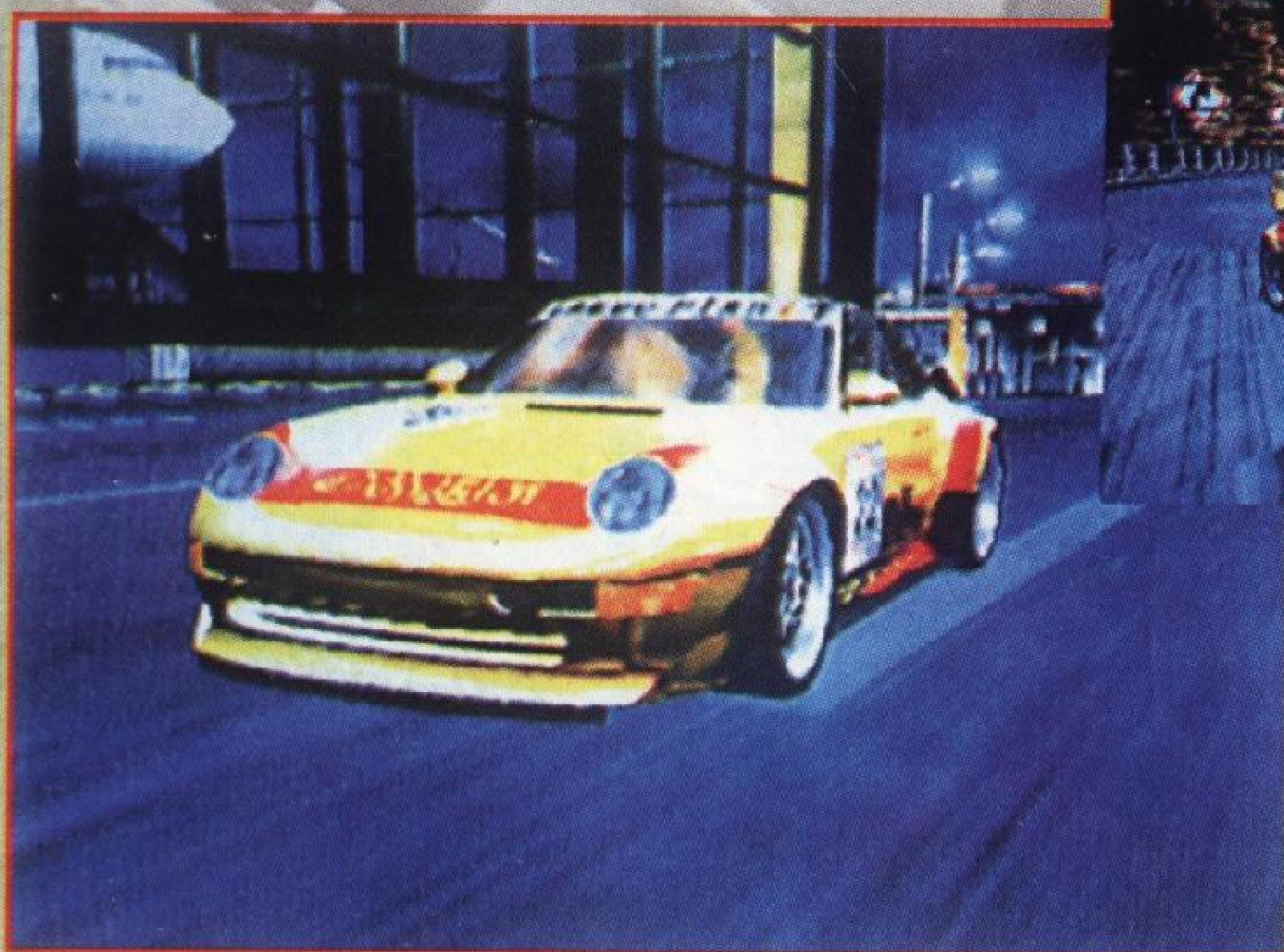


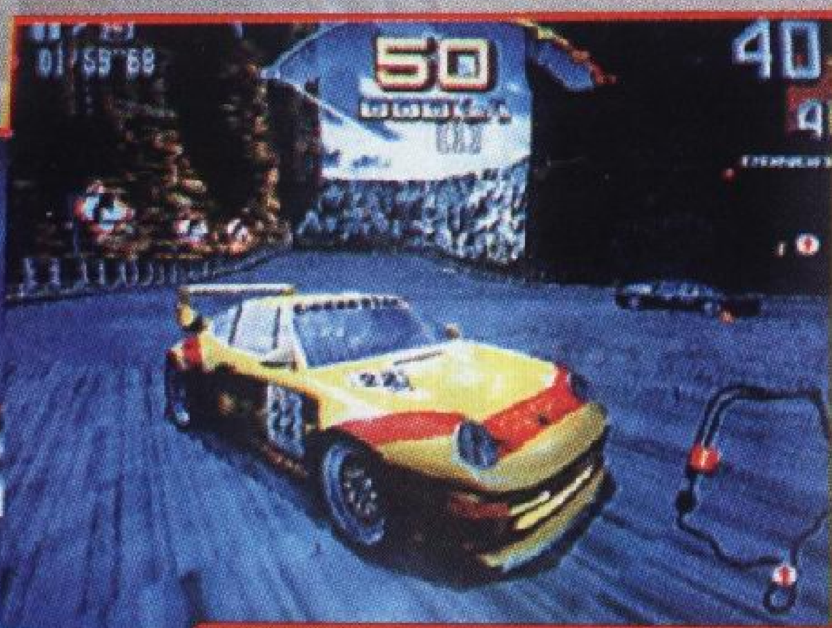




在夜色中狂驰，F40要驶向何方呢？

机种：ARC
类型：RAC
厂商：SEGA









好漂亮的赛车，真想自己也拥有一辆。



优美的外观，良好的性能，不愧是最优秀的赛车。



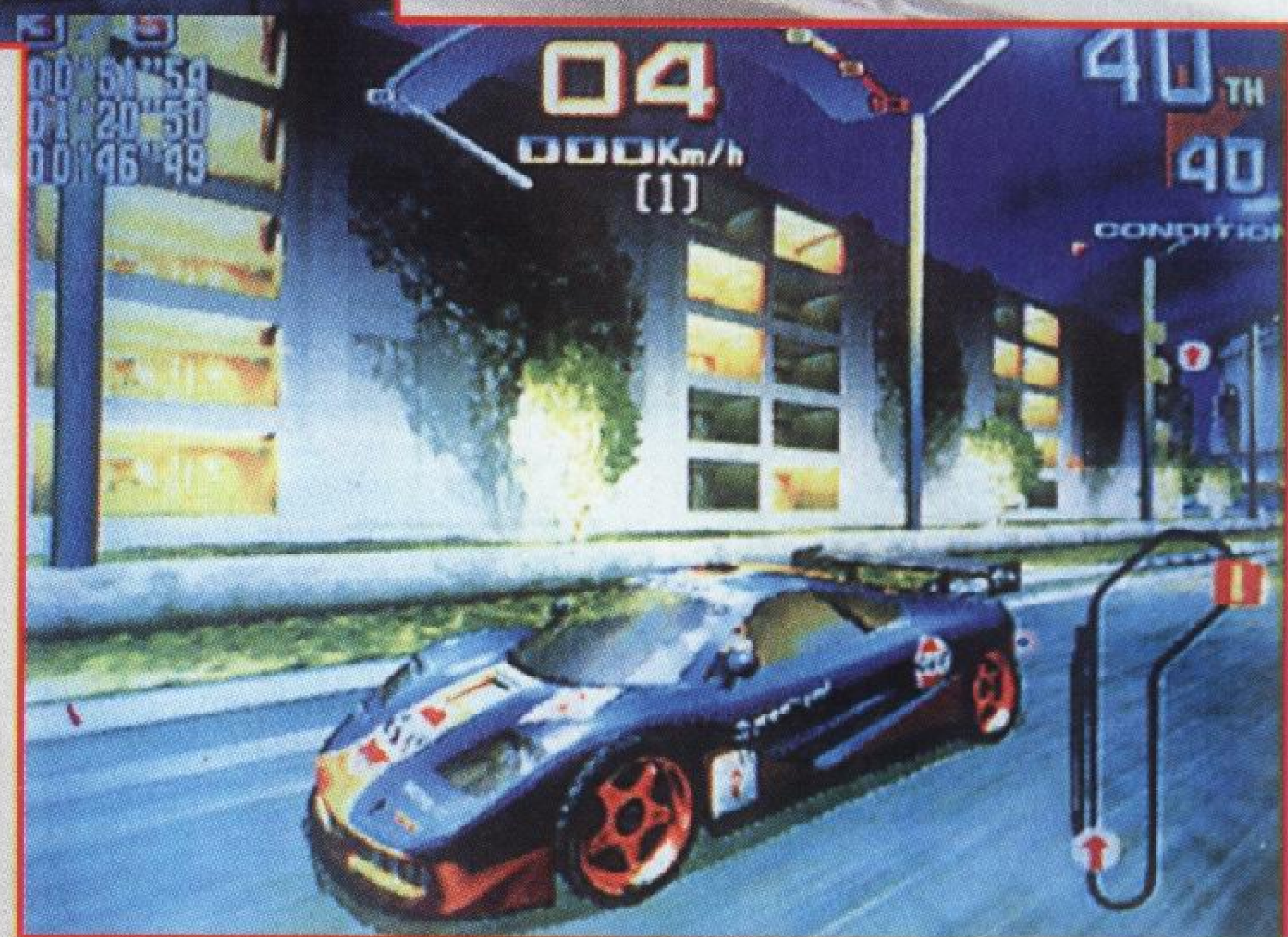




可变换四种视点进行比赛。

连摩擦感也体现得完美之极。





Go，Go！胜利将属于你！



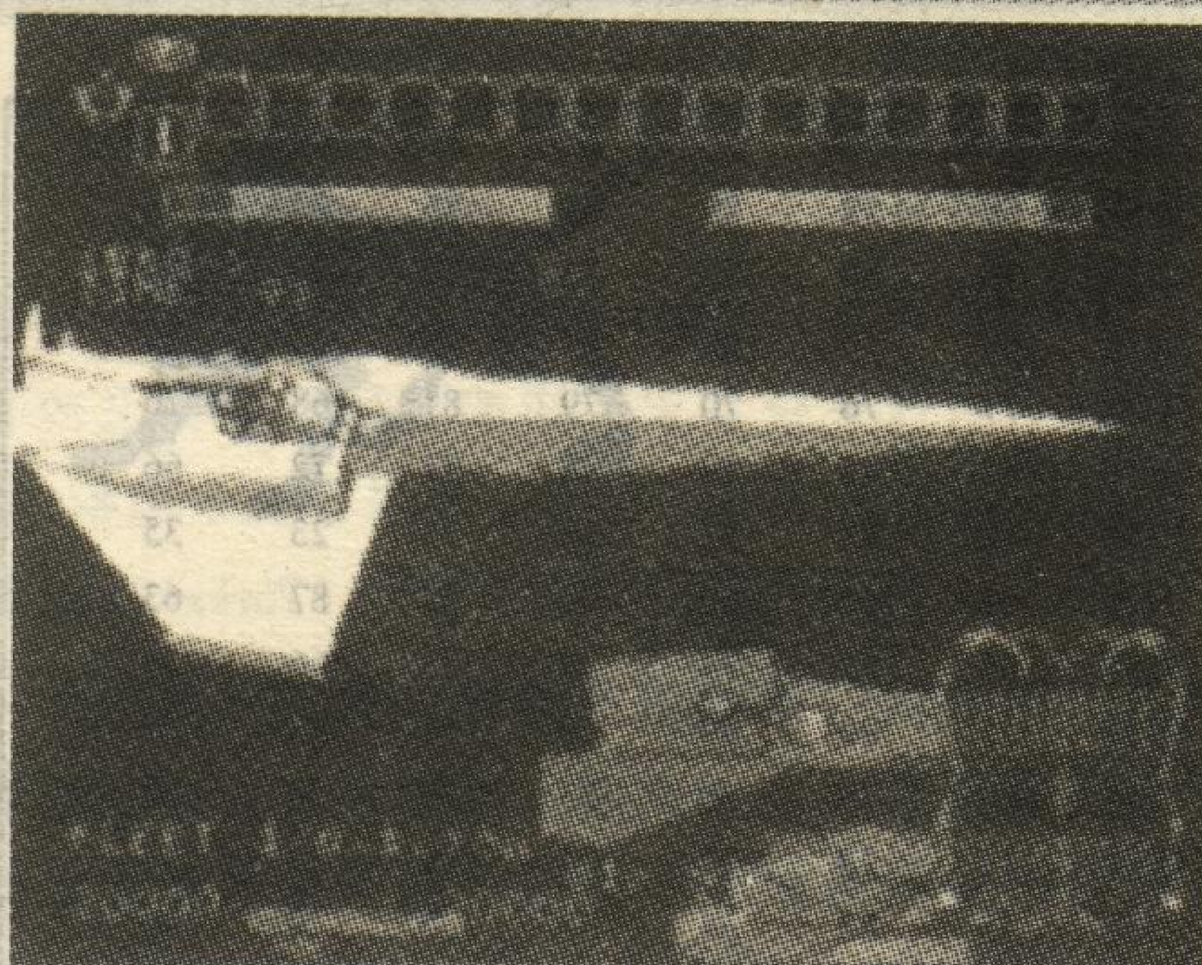








尽管车速极快，周围的景物依然清晰无比。



# 银河英雄传说

机种:SS　厂商:德间书店　类型:SLG　媒体:CD－ROM

责编:DRAGON

“银河英雄传说”系列在日本是相当著名的，这一系列的游戏形式一直保持着特有的方式——即时战斗。变幻莫测的战局，紧张刺激的战斗、数十万支军舰对战的宏伟战斗场面等等，这一切都使“银河英雄传说”系列能深深的吸引着玩家，这些特点也是此系列长胜不衰的“法宝”。

SS版的《银河英雄传说》是次世代中“银河英雄传说”系列的第一作。在次世代的高超机能及优美的画面衬托下，使得《银河英雄传说》此款游戏更加迷人。按常理来说这种即时战斗的游戏不应有攻略，因为在即时战斗时，每个玩家的流程都不尽相同。可是近来各地许多玩家来电来信询问有关其操作及系统方面的问题，所以决定将大家的问题统一回答。

问:在星系画面表中，消耗这一项数值代表什么？

答:是舰队于此星补给时的消耗值，此数值越大即代表要消耗的补给值越大。

问:在星系画面表中，舰队的士气与什么有关？

答:舰队的士气高低由舰队司令官统率力决定，不过于战争中此值也会有所变化。

问:在游戏开始为什么只有一支舰队，如何编新舰队，用何方法？

答:在游戏序盘是只有一支舰队，而编不出新的舰队是因为没有任命提督，在任命提督时请留意被任命者的各项能力，特别要注意官阶，如果官阶在准将以下则不能当舰队指挥官，而提升官阶的方法是将其任命为舰队指挥官的参谋。以下是各官阶率舰上限一览表:

少将　8000

中将　16000

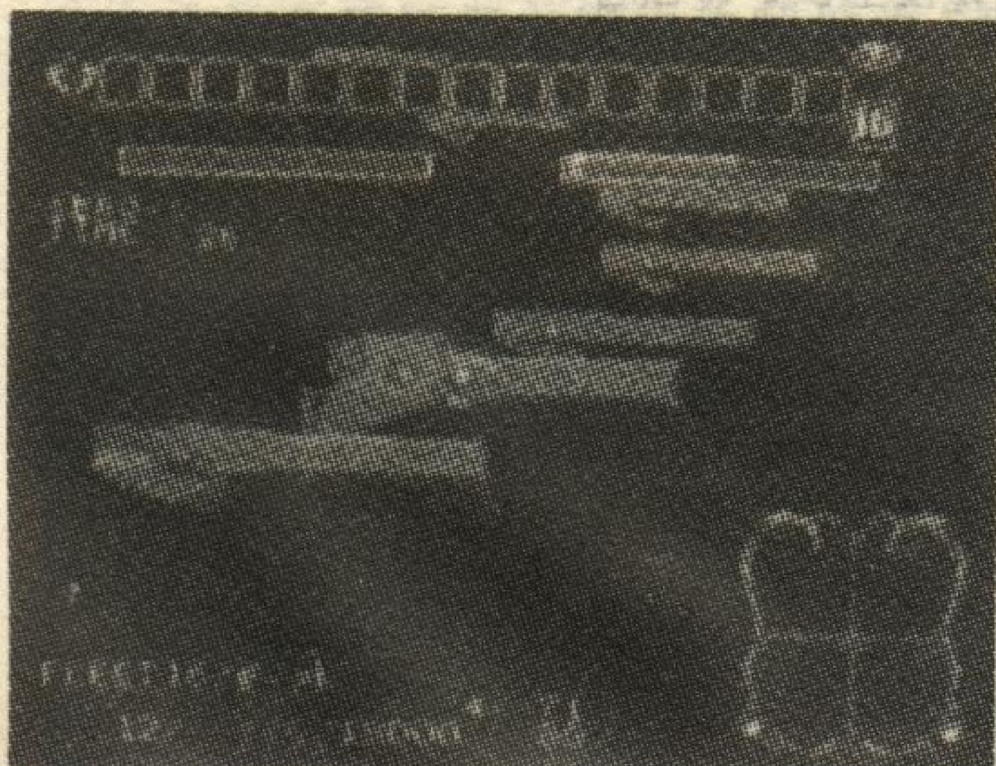
大将　18000

元帅　20000　(只限帝国)

问:在舰队情报画面中的“变换”这一数值的作用？

答:这是表示舰队在战斗中改变阵形的速度，数值越小速度越快。

问:8种阵形各有什么特点？



答:密集横阵:攻击力高，移动力低，不适用于极动作战。

横阵:攻击范围和密集横阵一样，但攻击力比密集横阵少一半，可移动力与防御力较高，适用于极动作战。

密集楔阵:攻击范围大于横阵，而且近战攻击力有所提高，但移动力与防御力只为一般。

楔阵:攻击范围与密集楔阵一样，远、中距离战斗力只有密集楔阵一半，但移动力与防御力都相当不错。

密集纵阵:远、中距离攻击力只有楔阵一半，但近攻击力却为所有阵形中最高，并且移动力也极高，适合于独立突击用。

纵阵:前方攻击范围为8阵中最广，但中、远距离攻击力是所有队形中最低，只有近距离攻击力较佳。

凹阵:中、远距离攻击力最强，但范围极窄，而且移动力与防御力近乎于0。

方阵:攻击范围最大，可向四方进攻之敌迎击。

问:各种军舰中都有什么特点？

答:攻击舰:基本舰种，攻防相平。

高速舰:高速移动力，但消耗较多补给值，但注意帝国高速舰在远距离时攻击力极强。

巡洋舰:费用较低，速度高，远距离攻击力与战舰相同，但中距离攻击力与防御力都偏低。

驱逐舰:费用极低的战斗舰，防御力较差。但注意帝国驱逐舰近战能力强，同盟军远战能力强。

母舰:近、中战时能力高，但价值昂贵，而且移动低，会影响全舰队移动。

补给舰:价格昂贵，无任何攻击力与防御力，但可减少移动时消耗补给值。

登陆舰:只对要塞战中有攻击力，是对要塞战时必不可少的舰支。

工作舰:无战斗力，但是可以在战争中修理舰队中受损舰支。

**以下是各舰一览表:**

帝国军

| 战舰 | 价值 | 速度 | 防御 | 长攻 | 中攻 | 短攻 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻击舰 | 65 | 70 | 80 | 70 | 90 | 30 |
| 高速舰 | 80 | 90 | 70 | 100 | 70 | 30 |
| 巡洋舰 | 35 | 90 | 30 | 70 | 50 | 20 |
| 驱逐舰 | 15 | 90 | 5 | 10 | 30 | 40 |
| 母舰 | 100 | 70 | 50 | 50 | 70 | 90 |
| 登陆舰 | 10 | 50 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| 补给舰 | 100 | 50 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 工作舰 | 30 | 50 | 2 | 0 | 0 | 0 |

### 同盟军

| 战舰 | 价值 | 速度 | 防御 | 长攻 | 中攻 | 短攻 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻击舰 | 60 | 80 | 70 | 80 | 100 | 40 |
| 高速舰 | 100 | 100 | 70 | 80 | 100 | 40 |
| 巡洋舰 | 25 | 100 | 20 | 60 | 30 | 20 |
| 驱逐舰 | 15 | 100 | 10 | 50 | 20 | 10 |
| 母舰 | 90 | 80 | 100 | 60 | 80 | 100 |
| 登陆舰 | 10 | 60 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| 补给舰 | 100 | 50 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 工作舰 | 30 | 60 | 2 | 0 | 0 | 0 |

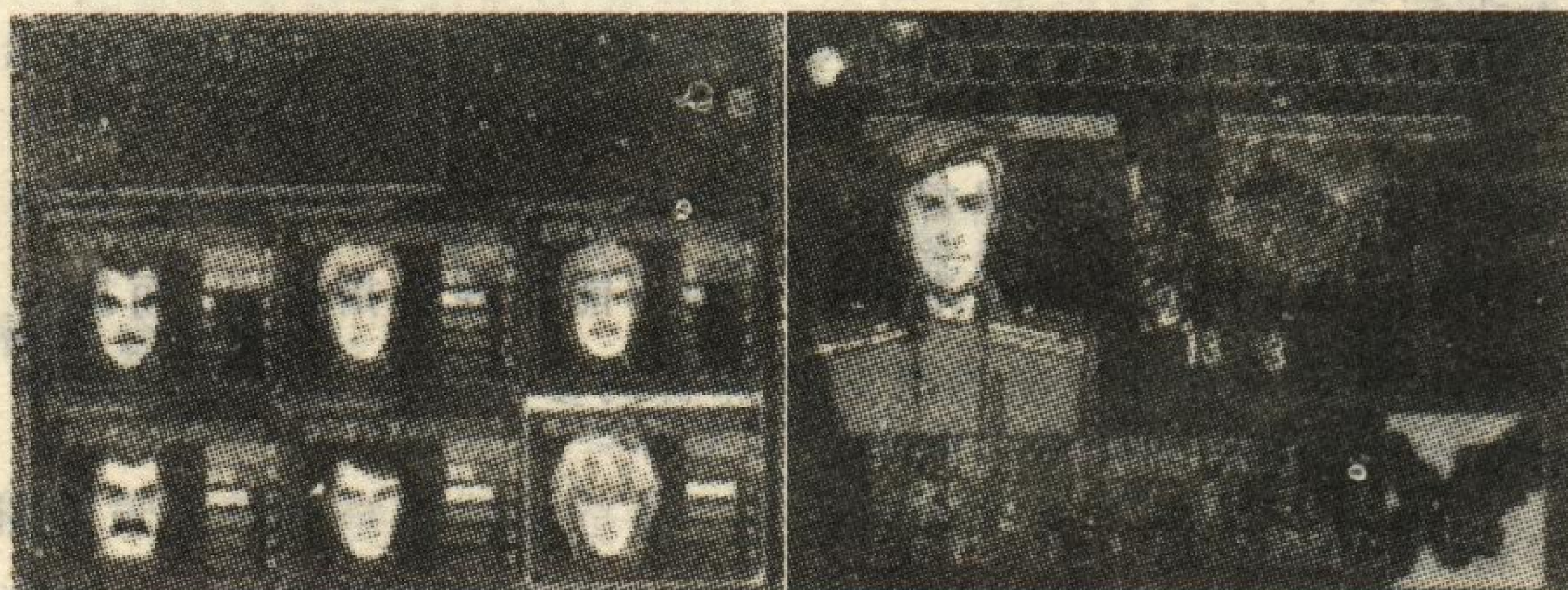
### 帝国・同盟将领能力

帝国

| 名字 | 初期官阶 | 统率力 | 运营力 | 运用力 | 攻击力 | 防御力 | 机动力 | 占领力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイザナッハ | 中将 | 76 | 49 | 78 | 79 | 79 | 61 | 74 |
| アイヘンドルフ | 准将 | 56 | 50 | 75 | 79 | 66 | 70 | 66 |
| アルトリンゲン | 准将 | 61 | 63 | 70 | 44 | 50 | 41 | 38 |
| アンスバッハ | 准将 | 53 | 84 | 71 | 63 | 57 | 59 | 48 |
| ヴアーゲンザイル | 少将 | 68 | 51 | 71 | 54 | 57 | 65 | 56 |
| ヴェーラー | 准将 | 43 | 74 | 33 | 43 | 55 | 60 | 39 |
| エーレンベルグ | 元帅 | 47 | 90 | 31 | 34 | 28 | 70 | 27 |
| オーベルツュタイン | 少将 | 48 | 96 | 38 | 43 | 45 | 51 | 47 |
| オフレッサー | 上级大将 | 30 | 20 | 17 | 25 | 23 | 18 | 91 |
| カルナップ | 少将 | 59 | 32 | 69 | 77 | 61 | 82 | 53 |
| キルヒアイス | 中将 | 90 | 71 | 90 | 84 | 83 | 70 | 81 |
| クナップシュタイン | 准将 | 70 | 64 | 72 | 65 | 77 | 64 | 67 |
| クラーゼン | 元帅 | 47 | 86 | 38 | 30 | 40 | 27 | 81 |
| グリイーネマン | 少将 | 69 | 61 | 63 | 53 | 57 | 64 | 61 |
| グリルバルツアー | 准将 | 63 | 62 | 74 | 67 | 64 | 81 | 57 |
| グレーブナー | 少将 | 44 | 77 | 26 | 33 | 31 | 52 | 34 |
| グローテヴォール | 准将 | 68 | 39 | 68 | 49 | 68 | 72 | 60 |
| ケスラー | 少将 | 77 | 76 | 77 | 72 | 68 | 54 | 76 |
| ケンプ | 中将 | 82 | 41 | 80 | 86 | 76 | 81 | 88 |
| ザウケン | 准将 | 58 | 59 | 60 | 47 | 72 | 69 | 55 |
| シャウテン | 准将 | 35 | 81 | 30 | 28 | 34 | 28 | 38 |
| シュターテン | 大将 | 40 | 83 | 74 | 71 | 56 | 57 | 39 |
| シュタインホフ | 元帅 | 52 | 85 | 39 | 42 | 46 | 46 | 42 |
| シュタインメッツ | 准将 | 70 | 83 | 83 | 78 | 80 | 66 | 47 |
| シュトライト | 准将 | 46 | 87 | 32 | 39 | 32 | 40 | 39 |
| シュトラウス | 少将 | 34 | 73 | 27 | 36 | 37 | 26 | 24 |
| ジンツアー | 准将 | 71 | 47 | 64 | 77 | 75 | 84 | 44 |
| ゼークト | 大将 | 71 | 45 | 73 | 74 | 77 | 62 | 51 |
| ソンネンフェルス | 准将 | 41 | 78 | 30 | 41 | 38 | 32 | 36 |
| ソンバルト | 准将 | 51 | 48 | 61 | 45 | 65 | 71 | 70 |
| ティッケル | 少将 | 42 | 82 | 35 | 37 | 56 | 55 | 40 |
| ティッタースドルフ | 准将 | 29 | 75 | 28 | 38 | 41 | 45 | 40 |
| トゥルナイゼン | 准将 | 55 | 57 | 69 | 75 | 57 | 79 | 64 |
| ドロイゼン | 少将 | 69 | 34 | 72 | 76 | 63 | 78 | 67 |
| ナイセバッハ | 少将 | 38 | 83 | 23 | 32 | 30 | 34 | 31 |
| バイエルライン | 少将 | 75 | 55 | 67 | 78 | 59 | 83 | 49 |
| バトリッケン | 准将 | 54 | 52 | 62 | 48 | 60 | 74 | 58 |
| ハルバーシイタット | 少将 | 51 | 53 | 63 | 73 | 74 | 74 | 65 |
| ビッテンフェルト | 中将 | 74 | 31 | 76 | 91 | 54 | 77 | 71 |
| ビューロー | 准将 | 73 | 60 | 63 | 67 | 78 | 66 | 74 |
| ヒルテスハイム | 中将 | 31 | 22 | 2 | 51 | 29 | 34 | 41 |
| ファーレンハイト | 中将 | 78 | 38 | 79 | 85 | 67 | 82 | 75 |
| フーセネガー | 少将 | 45 | 79 | 48 | 29 | 43 | 37 | 35 |
| ブクステフーデ | 准将 | 36 | 80 | 29 | 31 | 33 | 30 | 36 |
| ブラウヒッチ | 准将 | 64 | 70 | 73 | 74 | 63 | 66 | 50 |
| ブラウンシュヴァイク | 元帅 | 28 | 26 | 18 | 43 | 35 | 33 | 46 |
| フレーゲル | 中将 | 23 | 23 | 19 | 40 | 27 | 26 | 39 |
| ブレンターノ | 少将 | 33 | 71 | 22 | 25 | 44 | 26 | 62 |
| ベルゲングリューン | 大佐 | 50 | 85 | 58 | 35 | 48 | 58 | 77 |
| ホフマイスター | 准将 | 60 | 33 | 59 | 82 | 55 | 85 | 67 |
| ホルツバウアー | 准将 | 32 | 69 | 25 | 23 | 39 | 22 | 59 |
| ミッターマイヤーミュ | 中将 | 88 | 54 | 87 | 88 | 79 | 91 | 76 |
| ツケンベルガー | 元帅 | 81 | 43 | 75 | 57 | 58 | 63 | 72 |
| ミュラー | 少将 | 80 | 36 | 85 | 70 | 91 | 68 | 82 |
| メックリンガー | 中将 | 67 | 89 | 91 | 71 | 62 | 62 | 48 |
| メルカッツ | 上级大将 | 85 | 46 | 88 | 84 | 90 | 76 | 84 |
| モルト | 少将 | 49 | 72 | 23 | 37 | 52 | 23 | 63 |
| ライブル | 准将 | 37 | 82 | 43 | 30 | 32 | 30 | 37 |
| ランズベルク | 中将 | 19 | 27 | 15 | 20 | 20 | 20 | 23 |
| リッテンハイム | 上级大将 | 24 | 24 | 21 | 46 | 30 | 25 | 50 |
| ルッツ | 中将 | 79 | 30 | 82 | 83 | 82 | 83 | 86 |
| レフォルト | 少将 | 39 | 84 | 24 | 27 | 26 | 35 | 36 |
| レンネンカンプ | 中将 | 76 | 67 | 84 | 73 | 81 | 63 | 63 |
| ロイエンタール | 中将 | 86 | 68 | 91 | 80 | 84 | 73 | 81 |
| ローエングラム | 元帅 | 91 | 58 | 89 | 87 | 89 | 70 | 80 |
| ワーレン | 中将 | 83 | 40 | 86 | 81 | 86 | 80 | 79 |

同盟

| 名字 | 初期官阶 | 统率力 | 运营力 | 运用力 | 攻击力 | 防御力 | 机动力 | 占领力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アッテンボロー | 大佐 | 69 | 38 | 83 | 77 | 76 | 84 | 48 |
| アップルトン | 中将 | 76 | 60 | 72 | 73 | 70 | 69 | 72 |
| アラルコン | 少将 | 60 | 36 | 69 | 87 | 60 | 44 | 69 |
| アル・サレム | 中将 | 77 | 76 | 70 | 79 | 81 | 68 | 76 |
| ウランフ | 少将 | 82 | 45 | 79 | 86 | 71 | 72 | 66 |
| キャゼルヌ | 少将 | 49 | 91 | 27 | 32 | 35 | 23 | 35 |
| グエン | 中将 | 67 | 42 | 68 | 90 | 52 | 87 | 63 |
| クブルスリー | 大将 | 66 | 73 | 74 | 70 | 73 | 66 | 59 |
| D・グリーンヒル | 中尉 | 65 | 89 | 39 | 39 | 51 | 43 | 37 |
| F・グリーンヒル | 大佐 | 20 | 75 | 20 | 23 | 29 | 30 | 26 |
| クルスチアン | 中将 | 43 | 23 | 22 | 24 | 20 | 23 | 57 |
| コーネフ | 少将 | 45 | 82 | 34 | 31 | 35 | 29 | 40 |
| コナルー | 准将 | 39 | 83 | 33 | 35 | 43 | 50 | 42 |
| ザーニアル | 大佐 | 58 | 89 | 60 | 81 | 69 | 72 | 65 |
| シェーンコップ | 元帅 | 28 | 29 | 29 | 30 | 30 | 26 | 90 |
| シトレ | 少将 | 83 | 70 | 55 | 67 | 85 | 64 | 58 |
| ストークス | 少将 | 41 | 78 | 44 | 37 | 55 | 38 | 41 |
| チェン | 大将 | 52 | 80 | 43 | 38 | 49 | 48 | 45 |
| ドーソン | 中将 | 32 | 84 | 31 | 29 | 39 | 30 | 39 |
| バエッタ | 中佐 | 72 | 57 | 73 | 76 | 72 | 70 | 61 |
| バグダッシュ | 大佐 | 22 | 21 | 23 | 26 | 23 | 19 | 51 |
| パトリチエフ | 中将 | 52 | 85 | 75 | 41 | 55 | 71 | 64 |
| ビュコック | 中佐 | 86 | 39 | 84 | 78 | 87 | 66 | 70 |
| ブァイフエル | 准将 | 33 | 74 | 37 | 40 | 47 | 75 | 43 |
| フイッシャー | 中将 | 57 | 52 | 91 | 51 | 50 | 90 | 56 |
| ブロンズ | 大佐 | 34 | 76 | 30 | 25 | 27 | 21 | 43 |
| ヘイ | 中将 | 30 | 28 | 26 | 22 | 22 | 22 | 68 |
| ホーウッド | 中将 | 78 | 59 | 68 | 75 | 79 | 70 | 75 |
| ボロテイン | 准将 | 79 | 40 | 81 | 80 | 78 | 76 | 74 |
| マスカーニ | 准将 | 49 | 55 | 48 | 55 | 46 | 65 | 80 |
| マリネッティ | 大佐 | 51 | 50 | 46 | 60 | 66 | 71 | 57 |
| マリノ | 准将 | 57 | 45 | 86 | 82 | 69 | 78 | 60 |
| ムライ | 少将 | 51 | 88 | 41 | 37 | 58 | 41 | 46 |
| ヤン | 中将 | 90 | 22 | 87 | 88 | 90 | 60 | 80 |
| ルグランジュ | 中将 | 75 | 53 | 80 | 80 | 74 | 67 | 73 |
| ルフェーブル | 大将 | 73 | 30 | 63 | 74 | 65 | 65 | 79 |
| ロックウエル | 准将 | 31 | 87 | 30 | 36 | 44 | 33 | 36 |
| ロボス | 元帅 | 84 | 58 | 71 | 71 | 83 | 67 | 66 |



### 帝国部分情节

**イゼルローン陷落**

487/796 年 5 月 14 日(发生条件)

①事件 33(イゼルローン要塞攻略))が实行

(效果)

①イゼルローン要塞が同盟军盟基地

2 オーベルシュタイン登用

487/796 年 5 月 24 日

(发生条件)

①事件 1(イゼルローン陷落)が发生して 10 日后

(效果)

→(よかろう)

①オーベルシュタインがゲームに登用可能

②オーベルシュタインが少将に升进

③キルヒアイスが中将に升进

→(いいたいことはそれだけか?)

①オーベルシュタインが死亡す②キルヒアイスが中将に升进

3 计画发觉

487/796 年 8 月 12 日

(发生条件)

①事件 34(帝国领远征计画)が发生した

(效果)

4 迎击作战
487/796 年 10 月 1 日
(发生条件)
①オーベルシュタインか参謀长
②事件 4(帝国领远征计画)が发生后 6 日经过
(效果)
①オーベルシュタインが中将に升进する
5 皇帝崩御
487/796 年 10 月 14 日
(发生条件)
①487/ 796 年 10 月 1 日 ~ 488/ 797 年 1 月 31 日の间に随机发生
(效果)
①皇帝が死亡
6 a 新皇帝即位
487/796 年 10 月 21 日
(发生条件)
①オーベルシュアインが参谋长
②事件 5(皇帝崩御)の 7 日后
(效果)
①エルウイン・ヨーゼフが新皇帝即位
②ミュツケンベカガーが引退
③ラインハルトが宇宙舰队司令长官に任命
④キルヒアイスが上级大将に升进
⑤オーベルシュタインが中将に升进
6 b 新皇帝即位
487/796 年 10 月 21 日
(发生条件)
①キルヒアイスが参谋长
②事件 5(皇帝崩御)の 7 日后
(效果)
①エルウイン・ヨーゼフが新皇帝即位
②ミュツケンベルガーが引退
③ラインハルトが宇宙舰队司令长官に任命
④キルヒアイスが上级大将に升进
7 a リンチへの指示
487/796 年 11 月 7 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが参谋长
②事件 6 a (新皇帝即位)が实行 14 日后以降
(效果)
①リンチにクーデターを指示
8 捕虏交换
488/797 年 2 月 19 日
(发生条件)
①事件(リンチへの指示)が实行 90 日后
(效果)
???
9 リップシュタット盟约
488/797 年 3 月 14 日
(发生条件)
①事件 5(皇帝崩御)が实行さ 161 日后以降
②イゼルローン星域除外之帝国领土未被同盟军舰队侵入
(效果)
???
10 オーディン脱出
488/797 年 3 月 21 日
(发生条件)
①事件 9(リップシュタット盟约) が实行 5 日后以降
②イゼルローン星域外之除帝国领土未被同盟军舰队し侵入
(效果)
①リップシュタット盟约加入之指挥官アルテナ星域に配置
②アルテナ星域连合军第 1 ~ 第 8 舰队配置
③アルテナ、キフォイザー、フレイア、ブラウンシュバイク、リッテンハイム、フォルゲン、シャウタウ星系が连合军
④エーレンベルグ、シュタインホフ、クラーゼンが引退

11 ヴェスターラント核攻击
488/797 年 8 月 15 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが 谋长
②正规军が、アイゼンヘルツの柃接星域占领
(效果)
文字显示
12 同盟のクーデター
488/797 年 3 月 21 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが参谋长
②事件(オーディン脱出)が发生
(效果)
文字显示
13 ブラウンシュバイク自杀
488/797 年 9 月 7 日
(发生条件)
①アイゼンヘルツ星域の连合军舰队战术不能
(效果)
①ブラウンシュバイクが死亡
②リッテンハイムが死亡
③连合军が支配していた全星域正规军成为
14 谋言
488/797 年 9 月 8 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが参谋长
②事件 13(ブラウンシュバイク自杀)が实行
(效果)
???
15 a 捕虏引见
488/797 年 9 月 9 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが参谋长
②事件 14(谋言)が发生
(效果)
①正规军投降指挥官成以后为通常指挥官登用可能
②キルヒアイスが死亡
15 b 捕虏引见
488/797 年 9 月 9 日
(发生条件)
①キルヒアイスが参谋长
②事件(ブラウンシュバイク自杀)发生
(效果)
①正规军投降指挥官退役枢
16 アンネローゼとの通信
488/797 年 9 月 26 日
(发生条件)
①事件 15 a (捕虏引见)发生
(效果)
①アンネローゼと通信
17 a 宰相逮捕
488/797 年 9 月 26 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが参谋长
②事件 16(アンネローゼとの通信)が实行
(效果)
①リヒテンラーデが逮捕、处刑
②ラインハルトか帝国宰相
③帝国军の大将以下のすべての指挥官 1 阶级升
④オーベルシュタインが上级大将
17 b 宰相逮捕
488/797 年 9 月 26 日
(发生条件)
①キルヒアイスが参谋长
②事件 13(ブラウンシュバイク自杀)が实行
(效果)
①リヒテンラーデが逮捕、处刑
②ラインハルトが帝国宰相
③帝国军の大将以下の指挥官 1 阶级升进
18 a 要塞移动计画
488/797 年 1 月 14 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが参谋长
②事件 17 a (宰相逮捕)が发生し
③イゼルローン星系が同盟军の支配下に、他帝国领土帝国军の支配下
④488/ 797 年 10 月 1 日 ~ 488/ 798 年 4 月 30 日の间に发生
(效果)
???
18b 要塞移动计画
489/798 年 1 月 14 日
(发生条件)
①キルヒアイスが参谋长
②事件 17a(宰相逮捕)が发生し
③イゼルローン星系が同盟军の支配下に他帝国领土帝国军の支配下
④488/ 797 年 10 月 1 日 ~ 488/ 798 年 4 月 30 日の间随机に发生
(效果)
???
19 要塞工事经过报告 1
489/798 年 2 月 14 日
(发生条件)
①事件 18(要塞移动计画) が发生し、要塞の工事开始が选择されてから 30 日が经过し
(效果)
①工事の经过が报告
20 要塞工事经过报告 2
489/798 年 3 月 14 日
(发生条件)
①事件 18(要塞移动计画) 发生要塞の工事开始が选择さ 60 日が经过し
(效果)
①工事の经过が报告
21 要塞工事经过报告 3
489/798 年 4 月 4 日
(发生条件)
①事件 18(要塞移动计画) 发生、要塞の工事开始が选择 80 日が经过
(效果)
①工事の经过が报告
22 要塞移动
489/798 年 4 月 14 日
(发生条件)
①事件 18(要塞移动计画) 发生、要塞の工事开始が选择 90 日が经过
②イゼルローン星系が同盟军の支配下、他の帝国领土帝国军支配下。条件が满た场合は、このイベントは条件が满たされるまで延期される
(效果)
???
23 要塞爆发
(发生条件)
①事件 22(要塞移动)が发生している
②ガイエスブルグ要塞の耐久度が 0 となり、イゼルローン要塞の耐久度か 1 以上
(效果)
???
24 要塞占领
(发生条件)
①事件 22(要塞移动)が发生している
②イゼルローン要塞の耐久度が 0 となり、ガイエスブルグ要塞の耐久度が 1 以上である
(效果)
???
25 皇帝诱拐计画
489/798 年 6 月 1 日
(发生条件)
①キルヒアイスが参谋长
②事件 17(宰相逮捕)から 240 日后
(效果)
①皇帝诱拐计画の情报さ报告
26 皇帝诱拐

489/798 年 7 月 6 日
(发生条件)
①事件 28(皇帝诱拐计画)の 30 日后
(效果)
①皇帝が诱拐される

27 惩罚宣言
489/798 年 8 月 20 日
(发生条件)
①事件 26(皇帝诱拐)から 50 日后
(效果)
①ラインハルトの演说

28 作战名・众神黄昏
489/798 年 9 月 19 日
(发生条件)
①事件 27(惩罚宣言)から 30 日后
②イゼルローン星域が同盟军の支配下にあり、他の帝国领土がすべて帝国军の支配下
(效果)
①以后、帝国军はフェザーンへ侵入することが可能になる

29 カザリン・ケートヘン即位
(发生条件)
①事件 28(作战名・众神黄昏)发生の翌日
(效果)
①エルウィン・ヨーゼフを废し、カザリン・ケーヘトンが新帝に即位

30 フェザーン制圧
489/798 年 12 月 24 日
(发生条件)
①事件 28(作战名・众神黄昏)が发生
②帝国舰队が初めてフェザーン星域に侵入しフェザーン星域を占领した
(效果)
???

31 ハイネセン攻击
490/799 年 5 月 5 日
(发生条件)
①帝国军舰队の攻击により、バーラト星系のアルテミスの首饰りが破坏
(效果)
???

32 ヤンとの会见
490/799 年 5 月 7 日
(发生条件)
①オーベルシュタインが参谋长
②事件 3(ハイネセン攻击)の 2 日后
(效果)
???

## 同盟部分情节

33 イゼルローン要塞攻略
487/796 年 5 月 14 日
(发生条件)
①ゲーム开始直后に发生
(效果)
①イゼルローン星域成为同盟军
②ヤンの攻绩が、中将升进に必要な条件を满
③シェーンコップが准将に升进

34 帝国领远征计画
487/796 年 8 月 12 日
(发生条件)
①事件 33(イゼルローン要塞攻略)が发生 90 日后以降
②イゼルローン星域が同盟军の支配下
③すべての同盟领土が同盟军の支配下
(效果)
①ポプランとＩ．コーネフが登用可能

35 人事刷新
487/796 年 11 月 1 是
(发生条件)
①事件 34(帝国领远征计画)が实行日が经过した
①トリューニヒトが最高评议会议长
②シトレが引退し、クブルスリーが大将に升进し、统合作战本部长
③ロボスが引退し、ビュコックが大将に升进し、宇宙舰队司令长官
④ヤンが大将に升进
⑤クブルスリー、ビュコック、ヤンの舰队に所属する舰队幕僚が 1 阶级升进
⑥F．グリーンヒルが大尉に升进する

36 捕虏交换
488/797 年 2 月 19 日
(发生条件)
①事件 8(捕虏交换)が实行
(效果)
①补给ポイントが 1000 增加
②バーラト星域にリンチを配置

37 クーデター
488/797 年 3 月 30 日
(发生条件)
①事件 36(捕虏交换)が实行されて 40 日后以降
②イゼルローン星域に同盟军支配下
(效果)
①クブルスリーは登用不可能となり、代理としてバーラト星域にドーソンが配置される。同时に统合作战本部长がクブルスリーからトーソンに代わる
②バーラト、エルゴン、ジャムシード、ケムリ、ランラマリオ、ライガール、エリューセラ、バーミリオン星域かクーデター军の支配下
③正规军の指挥官全部イゼルローン星域に配置される。クーデター军に加わった指挥官はすべてバーラト星域に配置
④自动的に日数が 14 日经过する

38 クーデター集结
488/797 年 8 月 1 日
(发生条件)
①バーラト星域に存在するクーデター军舰队がすべて战斗不能
②アルテミスの首饰りが破坏
(效果)
???

39 亡命受人
488/797 年 9 月 9 日
(发生条件)
①事件 15(捕虏引见)が发生之后
(效果)
???

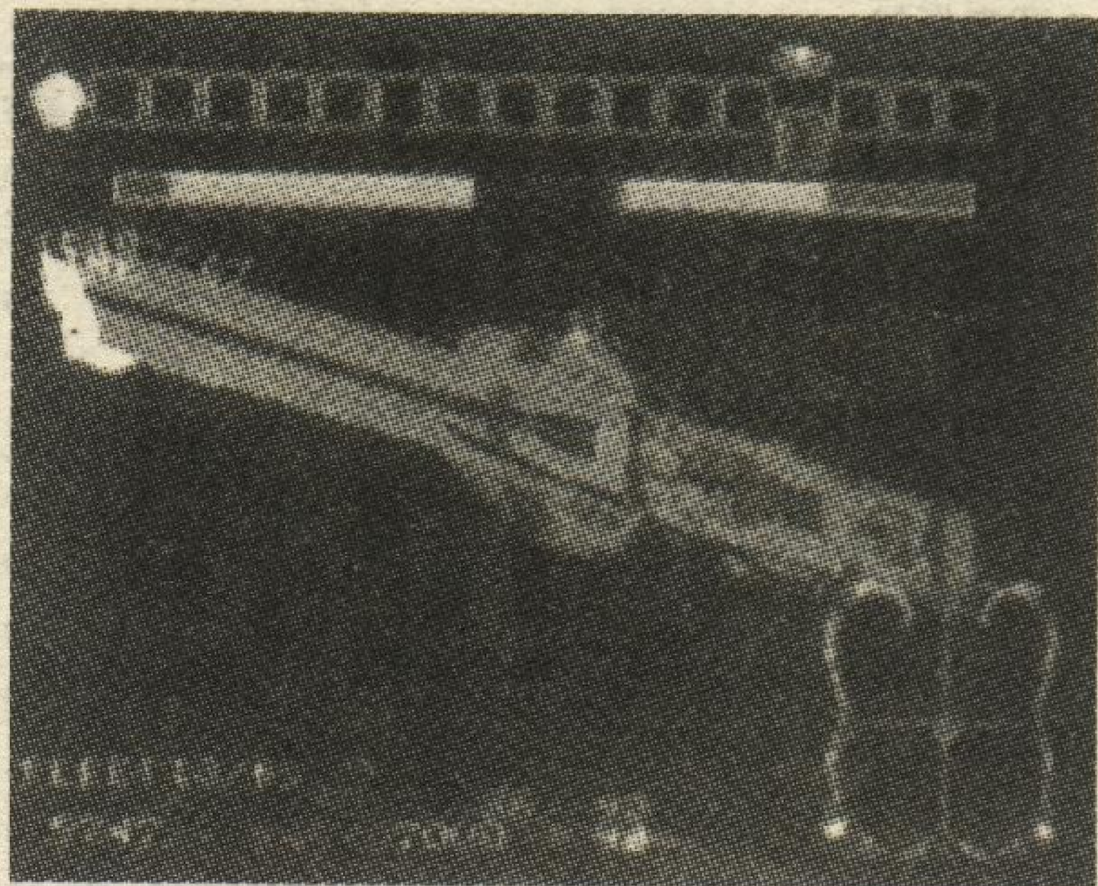
40 移动要塞出现
489/798 年 4 月 14 日
(发生条件)
①事件 22(要塞移动)が发生した
(效果)
①ガイエスブルグ要塞が、イゼルローン星域に出现

41 要塞爆发
(发生条件)
①事件 23(要过时爆发)が发生した
(效果)
①ガイエスベルグ要塞爆发

42 要塞占领
(发生条件)
①事件 24(要塞占领)发生
(效果)
①イゼルローン要塞が爆发

43 银河帝国正统政府树立
489/798 年 3 月 20 日
(发生条件)
①事件 26(皇帝诱拐)发生 30 日后
(效果)
???

44 第 14・15 舰队创设
489/798 年 12 月 24 日
(发生条件)
①事件 30(フェザーン制圧)发生
(效果)
①第 14・15 舰队、补给ポイントの消费なしで编成
②第 16 舰队使用可能

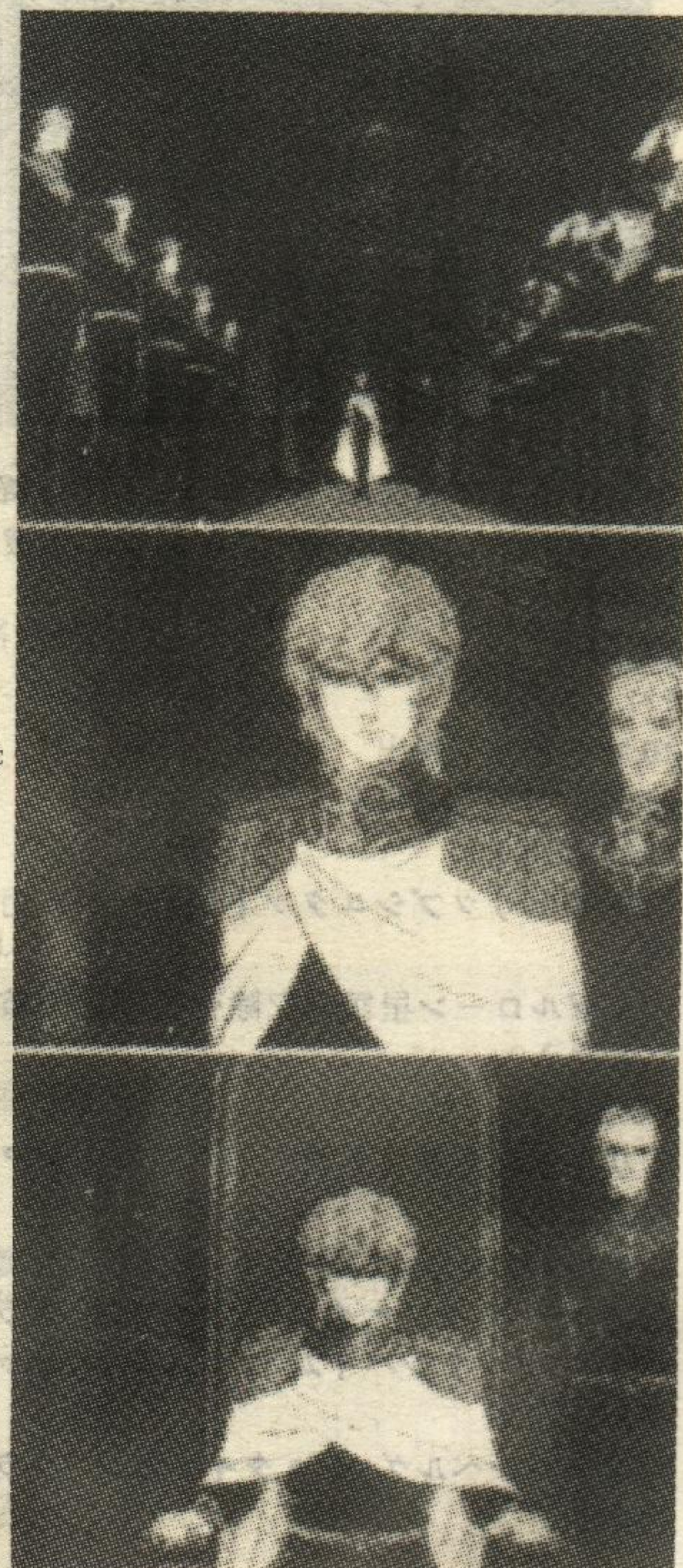


45 国防委员长との会见
490/799 年 2 月 14 日
(发生条件)
①事件 30(フェザーン制圧)が发生
②ヤン舰队がバーラト星域に存在
(效果)
①同盟军の胜利条件が变更される。以后はインハルトが战死した场合、同盟军プレイヤーの胜利

46 同盟降伏
490/799 年 5 月 5 日
(发生条件)
①事件 31(ハイネセン攻击)が发生している
(效果)
???

47 ヤンの求婚
490/799 年 5 月 5 日
(发生条件)
①事件 30(フェザーン制圧)が发生
②①の条件以后、ヤン舰队とラインハルト舰队が会战する最初のターン
(效果)
①ヤン向フレデリカ求婚

48 ヤンとの会见
490/799 年 5 月 7 日
(发生条件)
①事件 46(同盟降伏)の 2 日后
(效果)
???



有关《银河英雄传说》(SS版)此游戏中其他情节如有玩家发现，欢迎踊跃投稿。

## 战略分析

# 王者之书
## ~格斗GAME的世界

文\BLUE




## 系统篇

### 指令

游戏中共有轻拳、轻脚、重拳、重脚四键，轻拳＋轻脚为向后紧急回避，→＋轻拳＋轻脚为向前紧急回避，轻脚＋重拳为挑衅，重拳＋重脚为超重击（可将对手打飞），近身→＋重拳/重脚为投技，轻拳＋轻脚＋重拳为储气。



### ●跳跃

共分四种：

**小跳**：轻按↖、↑、↗，用于躲避对手的下段攻击然后作出反击，还可在中距离进行偷袭用。

**中跳**：蹲下按↖、↑、↗，在长距离或中距离时可以奇袭对手。

**大跳**：蹲下长按↖、↑、↗，可以跳过对手的"波动系"攻击，同时还可作逃跑用。

**普通跳**：长按↖、↑、↗。

### ●回避

在本作中没有了以往的闪避系统，取而代之的是"紧急闪避"。其指令为：同时按轻拳和轻脚为向后紧急闪避，同时按→＋轻拳和轻脚为向前紧急闪避。在使出"紧急闪避"的时候人物是会在地上翻滚的，此时他是处于无敌状态，可以躲避对手除投技外的任何攻击。此外，"紧急闪避"还可用于瞬间拉远于对手的距离或者闪到对手的后面给予痛击。

在游戏中还有一种被称作"格挡取消紧急闪避"的系统，它只有在能量槽呈 MAXIMUM 状态时才能使出，其指令为：格挡时同时按轻拳和轻脚为"格挡取消向后紧急闪避"，格挡时同时按→＋轻拳和轻脚为"格挡取消向前紧急闪避"。

再有就是被称为"倒下回避"的系统，其指令为：被打倒时，在将着地的瞬间同时按轻拳和轻脚。其作用是可以避免被打倒在地，而且可以立即作出反击。



### ●空防

在跳跃时按方向键防御就可作出空防的动作，作用是防御对手的空中攻击。

### ●防御破坏

其作用为破坏对手的防御姿势给予重击。

### ●投技破坏

当对手使出投技的瞬间，只要按下轻拳、轻脚、重拳、重脚中的任意键便可格挡开对手的投技。

### ●援护攻击

当自己体力少于对方并且画面中可以看到几方的同伴（没有被打败的），若此时被对方打昏或被对方抱住，只要同时按下轻拳、轻脚和重拳，己方的的同伴便会跳过来进行援护攻击。

## ●空投

本作中有一些人物是有空投的，其指令为：跳起时按↑外的任意方向键＋重拳/重脚。它的作用是只要对手脚一离地并且与自己相距较近的话就可以抓住他并将其摔飞。有空投的人物是：二阶堂红丸、不知火舞、列欧娜、克拉克、坂崎百合和麻宫雅典娜六人。格挡必杀技

在本作中有些必杀技是可以先格挡对方的攻击后才出招的，每个人物至少有一招这样的必杀技，所以有时后出招反而更有利。

## ●超必杀

在体力“见红”或能量槽呈 MAXIMUM 状态时可以使出超必杀技，如果同时满足上述两个条件的话则可使出 MAXIMUM 超必杀技，这两种超必杀的形态略有分别而且攻击力也不同，当然是后者既酷且强。当人物使出 MAXIMUM 超必杀技时会先闪一下蓝光，此时他处于无敌状态，这种状态会因应人物的不同而有长短之分。

**攻击力最大的超必杀技：**

（多 HIT 数合计）大门五郎的地狱极乐投

（只 1HIT）草薙京的里百八式大蛇薙

**攻击力最小的超必杀技：**藤堂香澄的超降破（罗伯特和坂崎良的霸王翔吼拳在远距离时攻击力是小于超降破的）

**攻击力最大的 MAXIMUM 超必杀技：**

（多 HIT 数合计）不知火舞的 MAX 超必杀忍蜂

（只 1HIT）草薙京的 MAX 大蛇薙

**攻击力最小的 MAXIMUM 超必杀技：**藤堂香澄的 MAX 超降破（罗伯特和坂崎良的 MAX 霸王翔吼拳在远距离时攻击力是小于 MAX 超降破的）

## 主角队



**特性与倾向**

三位人物各具特色，招术的性能相差极远。草薙京在本作中的必杀技比 95 变化了很多，大门五郎依然是只有上级者才可使用。



| 草薙京 | 大门五郎 | 二阶堂红丸 |
|---|---|---|
| 易学难精的人物，比前两作有了相当大的改变，过去的驱暗炎变成了荒咬及毒咬。地面和空中的超重击都非常好用，攻击判定大。其蹲下重拳可用于对空，而站立重脚攻击距离颇远且能避开对手的扫腿。因为京的速度极快，所以喜爱攻击的玩家可选用他来先发制人，其防守方面的要点是在格开对手攻击后再进行反击，另外，他有援护攻击！ | 不是很容易使用的角色，近身战方面非常出色，这主要是由于其投技的凌厉迫人。经常使用的对策是闪避→投技，对空则是依靠折云投。大门五郎的速度慢，仅比陈国汉稍快，而跳跃距离也相当近，所以在中远距离时容易被对手牵制，有效的战法当然是能到近身去。他的地狱极乐落是所有人物中攻击力最高的超必杀技，非常可怕。 | 脚的攻击范围广，可作封位用。速度适中，而跳跃力和跳跃距离都非常出色，故空中战会占有一定优势。此次追加了空中雷刃拳，算是弥补本身攻击力弱的缺点，他的真空片手驹可将对手吸过来连打，而反作用三段蹴居然变为可独立使用，但收招慢，容易遭到反击。 |
| 连续技：<br>荒咬→九伤→七十五式改<br>站立超重击→荒咬→八酒→砌穿 | 连续技：<br>空中超重击/跳跃重拳/跳跃重脚→天地返/地狱极乐落 | 连续技：<br>跳跃重脚→站立轻脚/蹲下轻脚→真空片手驹 |

## 饿狼队



**特性与倾向**

使用率颇高的一个队，三位成员的技巧都比较全面，安迪追加了大量新技，总体感觉比前两作要强劲许多。



| 泰瑞 | 安迪 | 东丈 |
|---|---|---|
| 速度快，可以令对手措手不及。站立轻脚的方向是上，所以可用来对空；站立重脚的攻击范围远，而站立超重击更是飞身攻击，可避开对手的扫腿。经常使用的战法是不断以能量波来牵制对手，如果其忍耐不住而跳过来的话便可用火箭突将之击落。另外，泰瑞是有援护攻击的。 | 普通拳脚招术中以脚的攻击范围最远，重脚经常能出乎意料的击中对手。而多种新必杀技的增加，使他的能力更为全面。飞翔拳仍然是牵制技，而升龙弹则是对空的理想手段。空破弹攻击距离远但要小心使用，因为被对手防住的话将惨遭反击。不知火·上颚/下颚的变化如能善用，将是有效削减对手体力的招术。 | 速度适中，攻守全面。普通招术的攻击范围极远，蹲下重拳是可向前稍移一点，而站立超重击的距离更是让人难以想象。他的空中超重击不仅距离远，而且微向上踢，对空中战十分有利。最好的战法是与对手保持中距离，用拳脚攻击来牵制，以台风上勾拳或闪光踢作突袭，而黄金之踵是能跳过扫腿来打击对手的。 |
| 连续技：<br>跳跃重拳/重脚→站立重拳→重火箭突<br>强力灌篮→火箭突 | 连续技：<br>击壁背水掌→幻影 不知火·上颚→轻升龙弹<br>击壁背水掌→MAX 重超裂破弹 | 连续技：<br>跳跃重拳/重脚→站立轻拳/重拳→爆烈拳/虎势踢/闪光踢/台风上勾拳/黄金之踵<br>台风上勾拳→闪光踢/黄金之踵→虎势踢 |

## 龙虎队



**特性与倾向**

也是玩家喜爱选用的队伍，百合的加入令该队更富魅力。新技的作用较明显，如坂崎良的突进技猛虎雷神刚等。



### 坂崎良

速度比想象中要慢得多，但招术非常全面，可谓攻守兼备。在中距离时，站立轻脚可以牵制对手。而站立重脚是踢向斜上方，可用来对空。蹲下重拳是上勾拳，同样是理想的对空技。将对手逼到角落里时，用轻虎煌拳→轻猛虎雷神刚可不断削减其体力，如其跳过来就可用虎咆将之击落。

连续技：

跳跃重拳/重脚→蹲下重拳→重猛虎雷神刚→重虎咆。

(对手在角落时) 极限流连舞拳→垂直跳跃重拳/重脚→极限流连舞拳→垂直跳跃重拳/重脚→极限流连舞拳→……(反复使用，可屈死对手)

### 罗伯特

速度比坂崎良快得多，而且拳脚攻击范围广，可以牵制对手。他的蹲下重拳可对空，而站立重脚或蹲下重脚极长，用来封住对手的攻击是最好的。空中战时，他的超重击很有效，经常可占到便宜。在对手扫腿时，飞燕旋风脚可乘隙发动；龙牙是标准的对空技；龙虎乱舞出招是有无敌时间的，在近距离对手攻击时可以用它来闪过并在其收招时有效命中。

连续技

跳跃重脚→飞燕龙神脚→飞燕旋风脚/霸王翔吼拳/龙虎乱舞

跳跃重脚→极限流连舞脚→空中追打

### 坂崎百合

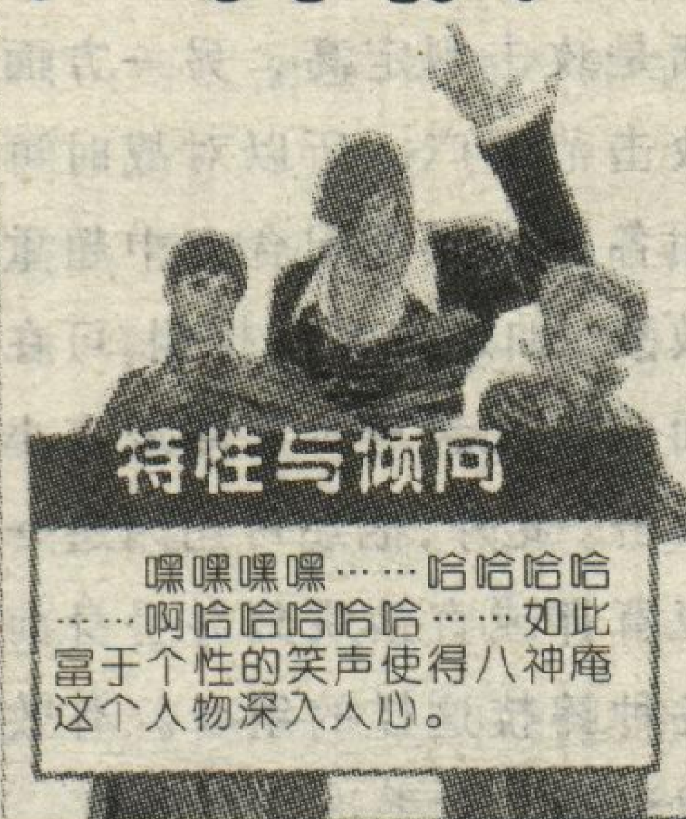
快攻型的人物，她的远距离站立轻脚、远距离站立重拳及远距离站立重脚可牵制对手。蹲下重拳是不错的对空技。而空中技的范围广，所以空中战十分有利。保持中距离作战是比较理想的，不断用站立拳脚或虎煌拳封住对手，看准机会就可以其他必杀技痛殴之。雷煌拳变为向斜上方跳起再发波，轻的有效范围是半个画面，而重的则约占 3/ 4 个画面。

连续技：

跳跃重脚→站立轻脚→轻飞燕旋风脚/百烈掌

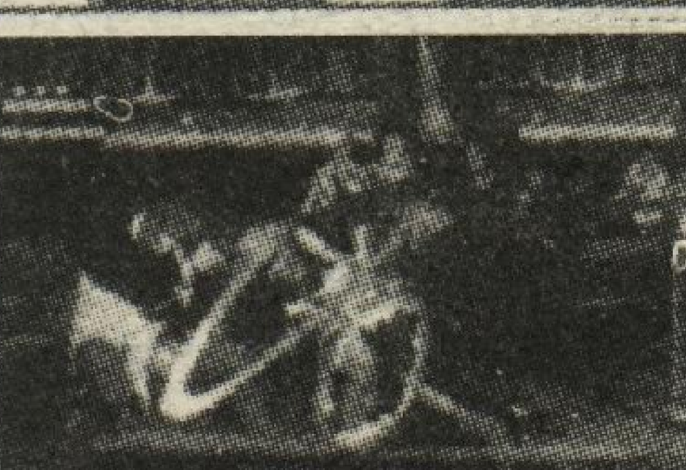
跳跃重拳→站立重拳→重空牙→里空牙

## 八神队



**特性与倾向**

嘿嘿嘿嘿……哈哈哈哈……啊哈哈哈哈哈……如此富于个性的笑声使得八神庵这个人物深入人心。



### 八神庵

手长脚长，其蹲下轻脚速度极快可作牵制用；站立重脚范围够远，是理想的封位招术，蹲下重拳也是长距离的攻击方法，经常出乎对手意料的击中他。八神的空中超重击和站立超重击判定极高，算得上是杀手锏，而站立超重击还可用来防空。再有，八神的前紧急回避 与前冲的姿势很相似，可以迷惑对手。其迅捷的速度配合多样化的攻击将会令对手手忙脚乱。

连续技：

屑风→前紧急回避→屑回→前紧急回避→……(无攻击力，耗时用)

屑风→重拳→葵花(3段)

屑风→前冲重拳/ 前冲轻脚→屑风→前冲重拳/前冲轻脚→……

### 玛琪亚

又是个可以快攻的人物，她的站立重脚是可避过对手扫腿的，而且攻击范围广，可用来封位，蹲下重拳可攻下段，蹲下重脚和站立超重击都能作对空；站立重拳象猫一样，攻击范围颇远，也是理想的封位手段；跳跃重脚是向斜上踢出，故可用于空中截击。她的超必杀天堂之门非常阴险，可透过许多人的招术，而且速度快，可以突袭或截击。

连续技：

跳跃轻脚→站立轻脚/ 蹲下重脚→重级击打

重级击打→死亡召唤/ 死之触手→轻幻觉之手

### 贝丝

以投技为主要战法的人物，她与玛琪亚的普通招术基本类似。站立重拳攻击范围远，可用来封位；蹲下重拳是下段攻击技；空中超重击和站立超重击都很强，命中对手会造成相当大的伤害。她的必杀技快速超力是摔投技，近身战时可伺机使用。超必杀怨恨之狱可以看作是怪力暴击的强化连发版。

连续技：

跳跃轻脚→站立轻脚→极限之舞

(近身时)站立轻脚→快速超力

## 新·女性格斗家队



**特性与倾向**

因坂崎百合返回龙虎队，所以代替她位置的藤堂香澄分外引人注目，事实也证明香澄比百合有过之而无不及。



### 不知火舞

速度飞快，能令对手眼花缭乱。她的蹲下轻拳和站立轻拳攻击范围都较长，所以可用来封位。她拥有空中技，在空战中会很有利。另外，她还有三角跳，配合飞鼠之舞能成为逃跑的最佳手段。飞翔龙炎阵是对空技，判定比焚鬼炎还强，但收招慢，容易遭反击。龙炎舞很诡异，火炎消失了但攻击判定仍在，需整个动作完成后才会没有危险，故经常能"阴"到对手。

连续技：

花蝶扇→必杀忍蜂/ 超必杀忍蜂→飞翔龙炎阵

跳跃重脚→蹲下重拳→重龙炎舞

### KING

属于速度较慢的人物，但必杀技却相对较为快捷，如烈蹴弹和双烈蹴弹等。这次双烈蹴弹的指令变得容易了，所以可经常使用来牵制对手，如其跳过来便可用超重击或乱翔脚来对付。她的站立超重击是飞身踢击，所以可躲过对手的扫脚，而空中超重击在截击对手或空中战时都很有作用。

连续技：

跳跃重脚→站立轻脚→重旋风脚

### 藤堂香澄

速度慢，她的远距离站立轻脚/站立重脚/站立重拳因攻击范围广，所以可用来封位；站立超重击是前行一步再出招，可收奇袭之效（太近就会打不中）。她的近距离站立重拳可防空，十分好用。香澄的必杀技出招速度太慢（反技除外），而且又缺乏有效的连续技，所以要与对手保持近身战，不断以拳脚招来封位。

连续技：

跳跃重拳→站立重拳→龙卷枪打→空中追打

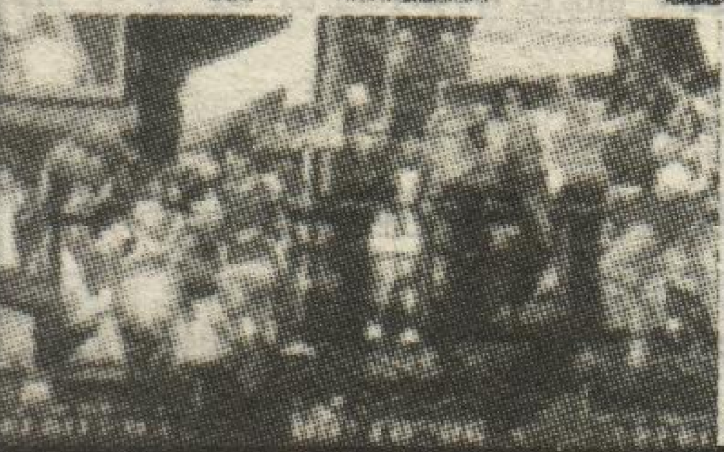
(对手在角落) 超降破→站立重拳→龙卷枪打→空中追打

## 超能力队



**特性与倾向**

麻宫雅典娜的念力转移使其突袭的机会大增；椎拳崇的龙连牙有了两种形态；镇元斋的醉管卷翁和望月醉则是乘隙进击的有效方式。



### 麻宫雅典娜

她的跳跃轨迹令人难捉摸，所以只要掌握好她的大、中、小跳，便会在战斗中十分有利。其空中超重击是打斜下方，故空战可占便宜。理想战法是先发制人，用拳脚招或近身重拳→精神力光弹来封住对手。若其跳过来的话，可视落点不同而以凤凰之矢或新·灵光镜来对付，再有她也是有空中投和三角跳的！

连续技：

重凤凰之矢→轻新·灵光镜→精神力之剑

重凤凰之矢→水晶光念力→精神力之剑

### 椎拳崇

速度快，可进行快攻。他的站立重拳和站立超重击十分阴险；站立重脚攻击范围较远，且可对空。他多是用必杀技混合拳脚招来封位，保持与对手作近身战。他的超球弹非常好用，近身使用对手是很难跳走的；龙颚碎只要击中对手，便是3HITS并会令其倒地。超必杀神龙凄煌裂脚破绽太大，要小心使用。

连续技

重龙爪击→蹲下重脚→重超球弹

跳跃重拳/重脚→站立重拳→龙连牙·地龙

### 镇元斋

速度极慢，而且手短脚短，但蹲下重脚却出奇的远，可以奇袭对手；他的蹲下重拳和站立超重击都可用来对空；空中超重击攻击判定大，空战中会十分有利。理想的战法是与对手保持近身战，再用各种必杀技来“阴”对手。望月醉是无攻击力的必杀技，但可用来躲避中上段攻击，其后能接龙蛇反崩、鲤鱼反崩或用转空突拳。

连续技：

跳跃重拳→站立重拳→瓢箪击/重蝶袭鲑鱼

(近距离)站立重脚→重柳磷蓬莱/轰栏炎炮

## 新·怒之队



**特性与倾向**

没有了哈迪恩，但新人物列欧娜却绝对是位超强选手。拉尔夫和克拉克也增加了大量新技，使这个队伍实力大增。



### 列欧娜

她的前冲是可避过对手的远程飞行道具的，其蹲下重拳非常有特色，对空性能比月弧斩还好用，因月弧斩是经常会造成与对手硬碰硬的。她的闪裂破十分阴险，轻的在原地出招，而重的则是在空中停留，命中后还可追打。她是有空中投的，而且其范围极广，在空战中十分有利。理想的战法是作近身战，并不断使用连招，只要有一套命中便有利多了！

连续技：

跳跃重拳（打背脊）→蹲下重拳→轻佩刀斩→重弧月斩

跳跃重拳/重脚→蹲下重拳→重佩刀斩

### 拉尔夫

攻守皆宜的人物，他的远距离站立轻脚/站立重拳/站立重脚的攻击范围极广，而站立超重击更是远得出乎想象，近距离站立重脚是跃起飞身踢，可以用来避开对手的扫腿。有利的战法是与对手作近身战，并不断用拳脚招来封住对手，看准机会还可配以投技。新加入的拉尔夫脚算是突进技，出招时慢，但发出后却快得惊人。超必杀马背机炮拳值得一看。

连续技：

跳前重拳/重脚→蹲下重拳/站立重拳→超级背摔

### 克拉克

他的对空战非常强力，一方面是攻击判定高，另一方面是攻击范围广，所以对战时可利用各种跳跃再配合空中超重击破敌。如果将对手打倒，可在其面前当其起身时立即重直小跳攻击。此外，他还可用闪避→超级背摔或直接跳到对手身前→各种摔技这样的组合。有效的战法是与对手进行近身战。

连续技：

跳跃重拳→站立轻脚→超级背摔

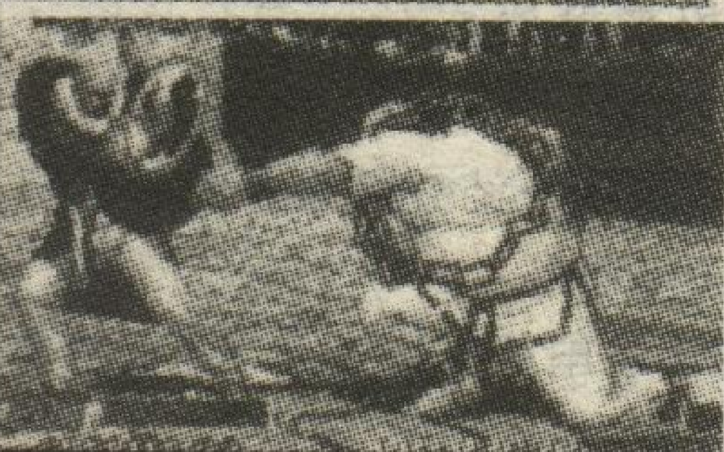
空中超重击→超级背摔→追加打击

## 韩国队



**特性与倾向**

金家藩的“空砂尘”来自“RB饿狼传说”；陈国汉则多了投系的必杀技，蔡宝奇灵活多变的招术则更为凌厉迫人，应该说这是实力极强的一个队。



### 金家藩

他的站立重脚和蹲下重拳都是上踢，所以可用来对空；站立重拳是飞身踢脚，攻击范围远且能避过对手扫腿。飞燕斩出招快，是理想的对空技；流星落的攻击范围远，重的流星落如在后紧急回避后使出经常可以“阴”到对手；空砂尘也是对空技，但攻击范围比飞燕斩远，多用于封位。

连续技：

轻飞翔脚（在对手背面着地）→蹲下轻拳→重飞燕斩/重空砂尘

跳跃强拳→中跳强脚→站立强拳→强半月斩

### 陈国汉

本作中速度最慢的一个，手短脚短，但胜在攻击判定强。所以他最好的战法就是没有战法，用重拳重脚或超重击与对手对轰。他的必杀技铁球大回转十分强力，连续使用并向对手迫近，即使对手防住也会被扣去不少体力，对CPU战时更可用这招来屈死电脑。陈国汉在连续技方面非常缺乏，所以还是用普通技较稳妥。

连续技：

铁球大回转→大破坏摔投（近身）

### 蔡宝奇

所有人物中速度最快，跳得最高最远，身材又极瘦小，虽然手短脚短，但灵活的身手足以弥补他的不足。他的站立超重击可避过对手的扫腿，再有他没有→+D的投技。蔡宝奇招术怪异，经常能令对手手忙脚乱，奇袭的效果极其显著。他在连续技方面非常强横，有一套招得手就可占足便宜。

连续技；

跳跃重拳→蹲下重拳→重龙卷疾风斩

重飞翔脚（对手背面着地）→蹲下轻拳→重龙卷疾风斩

## BOSS队



**特性与倾向**

这三位老大组成的队伍确是强力无比。因为其普通招术的攻击判定强，所以是初学者喜爱选用的一队。



| 吉斯 | 克劳撒 | Mr.BIG |
|---|---|---|
| 攻守兼备，他的蹲下轻脚颇远，可作封位用；蹲下重拳是上勾拳，当然是对空技；空中超重击自上向下击，用以空中截击十分有利。攻击时，跳前可用疾风拳或重拳，变换这两招能令对手难以捉摸。其双烈风拳是一边前行一边出招，攻击范围较远且能令对手倒地。疾风拳很好用，前跳后跳时使出可屈对手不少体力。 | 手长脚长，重拳和重脚的攻击范围广，可作封位用；他的超重击攻击判定强，击中对手会造成极大伤害。其火光弹有上下段之分，故只要与对手保持远距离，就可用这招来削减其体力。另外，体力见红时，连发凯撒波动拳也是有效的战法。值得注意的是尽量别让对手欺到近身，否则极易遭到快攻。 | 他的速度适中，站立重拳和站立重脚是经常使用的技巧，因其攻击范围广且可接续其他必杀技。轻烈火突袭的空隙非常小，连续使用是最好的牵制方法。对于喜爱防守的对手还可利用连续疯狂击鼓以削减其体力。新增加的对空技加州烈日是前行后再击出上勾拳，要看准距离使用才行。 |
| 连续技：<br>跳跃重拳→站立重脚→重飞翔日轮斩<br>跳跃重拳→中跳或小跳重拳→中跳或小跳重拳→…… | 连续技：<br>（对手在角落时）轻火光弹·下段→凯撒波涛踢<br>轻火光弹·下段→重凯撒脚 | 连续技：<br>跳跃重拳→站立重拳→重加州烈日 |

| | 速度排行（以前冲速度为准） | 跳跃力（以垂直跳的高度为准） | 跳跃距离（以斜方向大跳为准） |
|---|---|---|---|
| 1. | 蔡宝奇 | 蔡宝奇 | 蔡宝奇 |
| 2. | 不知火舞 | 不知火舞 | 麻宫雅典娜 |
| 3. | 坂崎百合 | 二阶堂红丸 | 坂崎百合 |
| 4. | 八神庵 | 麻宫雅典娜 | 二阶堂红丸 |
| 5. | 泰瑞 | 金家藩 | 椎拳崇 |
| 6. | 草雉京 | 坂崎百合 | 罗伯特 |
| 7. | 椎拳崇 | 东丈 | 安迪 |
| 8. | 克拉克 | 列欧娜 | KING |
| 9. | 安迪 | 罗伯特 | 不知火舞 |
| 10. | 金家藩 | 克拉克 | 玛琪亚 |
| 11. | 玛琪亚 | 玛琪亚 | 克劳撒 |
| 12. | 二阶堂红丸 | 拉尔夫 | 草雉京 |
| 13. | 东丈 | 贝丝 | 藤堂香澄 |
| 14. | 列欧娜 | 坂崎良 | 泰瑞 |
| 15. | 罗伯特 | KING | 东丈 |
| 16. | 拉尔夫 | MR.BIG | 列欧娜 |
| 17. | MR.BIG | 八神庵 | 金家藩 |
| 18. | 吉斯 | 椎拳崇 | MR.BIG |
| 19. | 麻宫雅典娜 | 草雉京 | 拉尔夫 |
| 20. | KING | 安迪 | 吉斯 |
| 21. | 克劳撒 | 大门五郎 | 贝丝 |
| 22. | 藤堂香澄 | 藤堂香澄 | 坂崎良 |
| 23. | 贝丝 | 克劳撒 | 克拉克 |
| 24. | 坂崎良 | 泰瑞 | 镇元斋 |
| 25. | 镇元斋 | 镇元斋 | 八神庵 |
| 26. | 大门五郎 | 陈国汉 | 大门五郎 |
| 27. | 陈国汉 | 吉斯 | 陈国汉 |

注：本文中所述必杀技名称请读者参看本刊96年9月号。另外，因主角草（）京的名字第二字字库中没有，所以用形近字「雉」代替。



# 劲作评介

## 1 王者之书

佳作 格斗 回顾



机种:PS 厂商:NAMCO 发售日:96年12月20日

评价:
画面:9分
人物:8分
音效:8分
操作手感:8分
投入度:9分

NAMCO除了其招牌《铁拳》外,在街机上还有一款人气度颇高的3D格斗大作——《刀魂》,它在PS上推出后立刻便成为了广大玩家的话题。

### 举世无双的片头

NAMCO的《铁拳2》片头已经让人惊叹不已,但当你看过《刀魂》的片头才会真正明白NAMCO的CG技术已达到了一个怎样的高度!单用"华丽"已不足以形容它的完美,有机会还是亲自去欣赏一下吧!

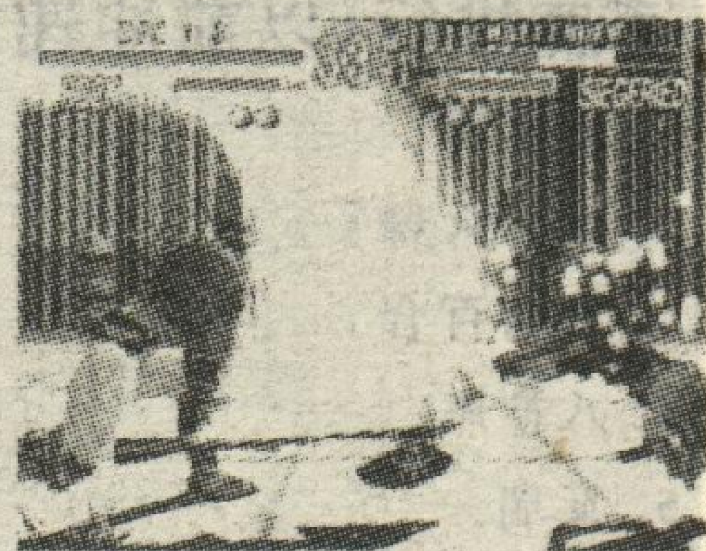






### 多姿多彩的游戏模式

此次《刀魂》除了设计有与其它格斗游戏相同的模式外,还别出新裁的制作了"EDGE MASTER MODE"。在这个模式中玩者可以选用任一角色周游世界,寻求各种武器,按照各种稀奇古怪的要求来打倒对手,有的要求实在刁钻到了极点,不过给玩者的刺激也高到了极点,真有很久没玩过如此有挑战性的对战GAME了。



## 特殊系统回顾

### 空中连续技追打

飞到空中就是死亡!

还记得《铁拳2》中那些将对手打飞到空中直至屈死的连招吧,这在《刀魂》中演变得更加淋漓尽致。而且本作因为有了RING OUT(飞出擂台)的设定,所以空中追打便显得更有效。





### 防御反击

防、防、防、打、打、…

这是可将对手的攻击弹开,使其出现硬直时间,继而给予痛击的技巧。除踢和防御不能技等少数招术外,几乎所有攻击都可进行防御反击。



▲以旋风般的招术扫向对手,感觉爽快之极。



▲出乎意料的将疯狂进攻的对手重创。

### 反击技

以守为攻,以静制动!

タキ、李龙、御剑平四郎和佛朗蒂娅4人如同时按横斩与防御键,是可在对手攻击时反击的,这往往有出人意表的效果。



### 防御不能技

颇为流行的流氓技!

每个人物都有的破坏对手防御体势的技巧,但这种招术在出招时间方面过长,需慎重使用。

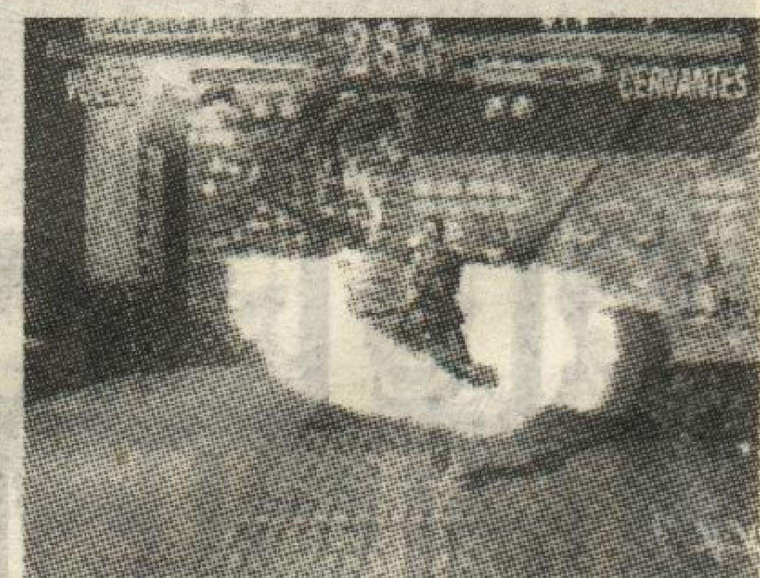


▶防御不能的招术是在两人对战时经常使用的令对方窝火的招术。

### 大技

破坏力超群的技巧!

指令为横斩+纵斩+踢键,需消耗血槽下方的武器能量槽,但缺点是如果不能成功击中对手的话就会留下极大破绽。



2 王者之书

# 佳作格斗回顾

# STAR GLADIATOR 星际悍将

机种:PS　厂商:CAPCOM　发售日:96年10月25日

评价:
画面:8分
人物:7分
音效:8分
操作手感:9分
投入度:8分

在去年的9月号"王者之书"中曾介绍过这款游戏的街机版,那时就一直期待它能移植到家用机上,果然事隔不久就有了PS版的推出。3D格斗游戏目前已成为潮流,各大公司竞相将 力作奉献出来,而《星际悍将》正是在这种情况下应运而生!CAPCOM公司从来没有令玩家失望过,这次的移植再次证明了它的实力。

**华丽的画面十分令人称道!**

PS版的片头DEMO非常有水准,气氛渲染得恰到好处。游戏中因为是以宇宙为舞台,科幻气氛十足的背景以及各人物光华的武器得到完美的体现,个性化的招术更是让格斗迷们爱不释手!



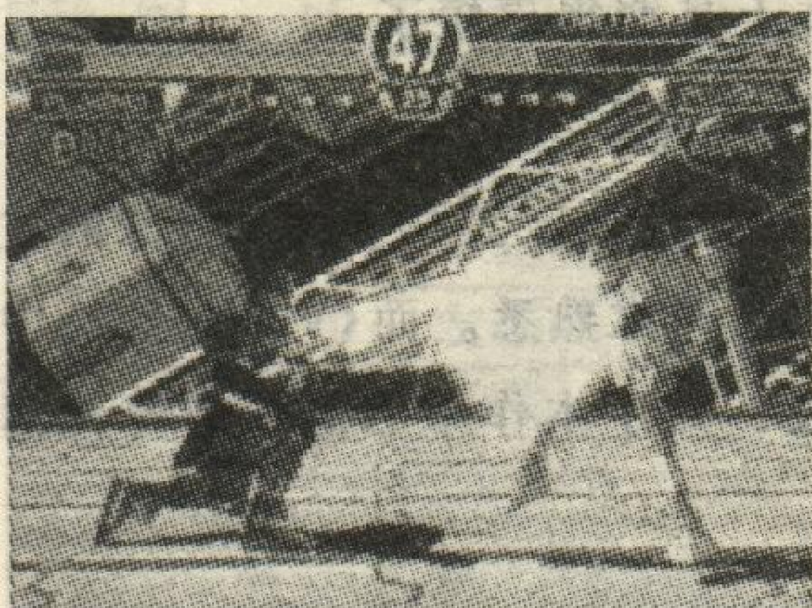
▲这些片头在试玩版中是没有的。有机会买到正版的话千万不要错过。

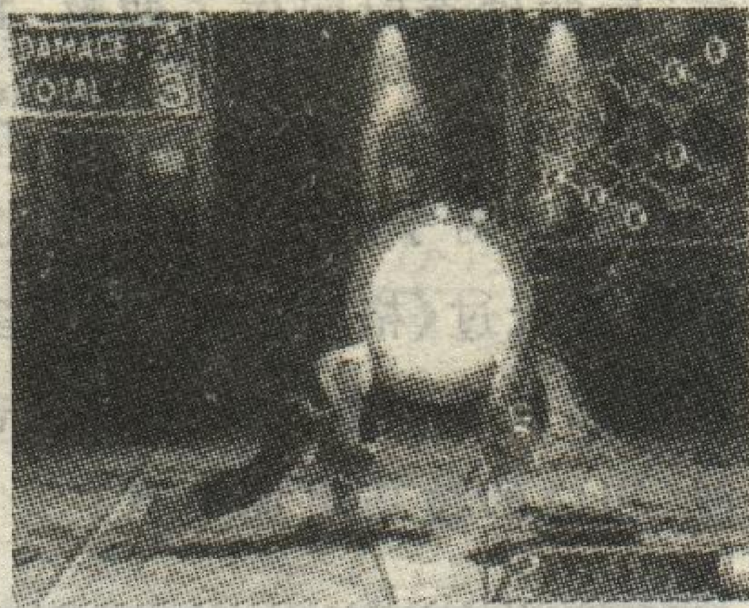
## 引人入胜的游戏系统

《星际悍将》在系统上是有许多与众不同之处的,以下就让我们来回顾一下:

**等离子连续技**:这是利用A、B、K三个攻击键的不同组合来产生连续技,在TRAINING MODE中有关于连续技的介绍,玩者可从中学会多种组合。

**等离子反击**:也就是"防御反击技",只要在对手攻击的瞬间输入←A+G或←B+G,就会在格挡对手招术的同时出手反击。

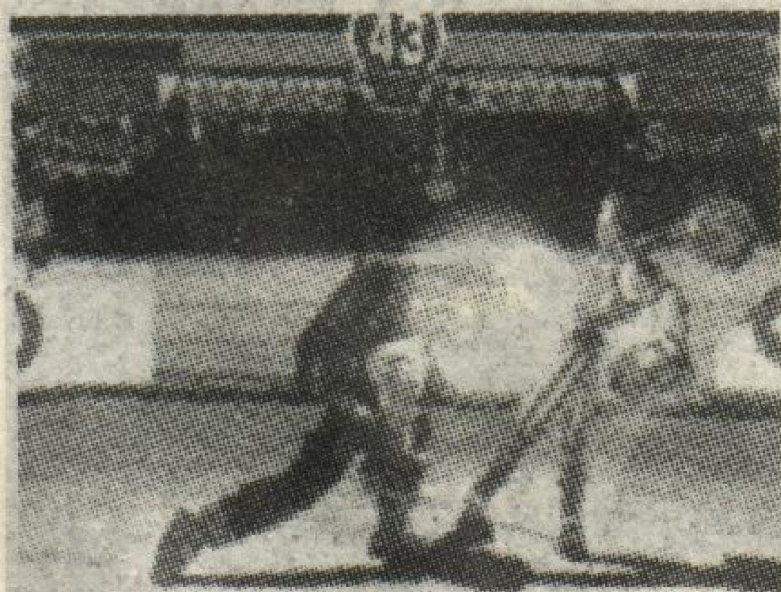




**等离子反射**:在对手攻击的瞬间输入→A+G或→B+G的话,则会在格挡对手攻击的同时用武器将对手推开,这之后便可用其他招术痛击。

**快速移动**:分为横向闪避(←+G)、斜向闪避(→+G)、旋转闪壁(↓↘→)、蹲下前冲(↓↘→+G)四种。

**等离子打击**:每回合只能使用一次,指令为A+B+K,命中后将给对手极大伤害。





## 究极连技大公开!

**神崎隼人**:A、A、A、K、A、↑+A/A、A、B、K、A、↑+A/A、A、B、A、A、↑+A

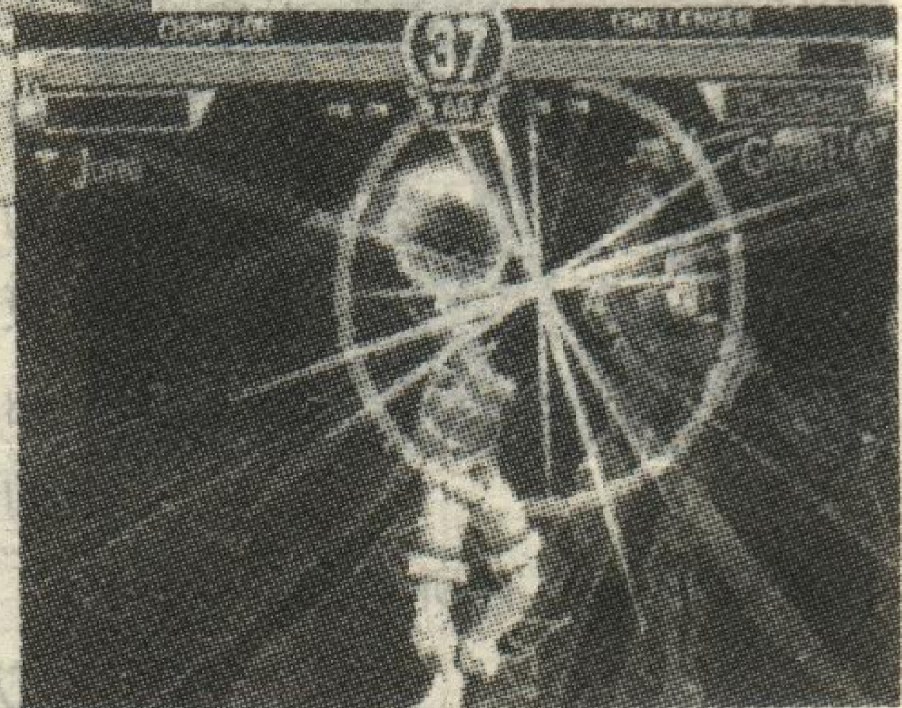
**JUNE**:A、A、K、B、K、↑+K/A、K、K、B、K、↑+K/B、K、K、B、K、↑+K/K、K、B、K、K、↑+K

**SATURN**:A、A、K、K、B、B、/A、B、K、K、B、B、/B、B、K、K、B、B、

**GAMOF**:A、B、B、A、K、→↘↓↙←+A/B、B、B、A、K、→↘↓↙←+A/B、A、K、A、K、→↘↓↙←+A



## 星际争霸



## 悍将雄风

**VECTOR**:A、B、B、A、K、K、/B、B、B、A、K、K/B、A、B、A、K、K/B、A、K、A、K、K/K、A、B、A、K、K/K、A、K、A、K、K

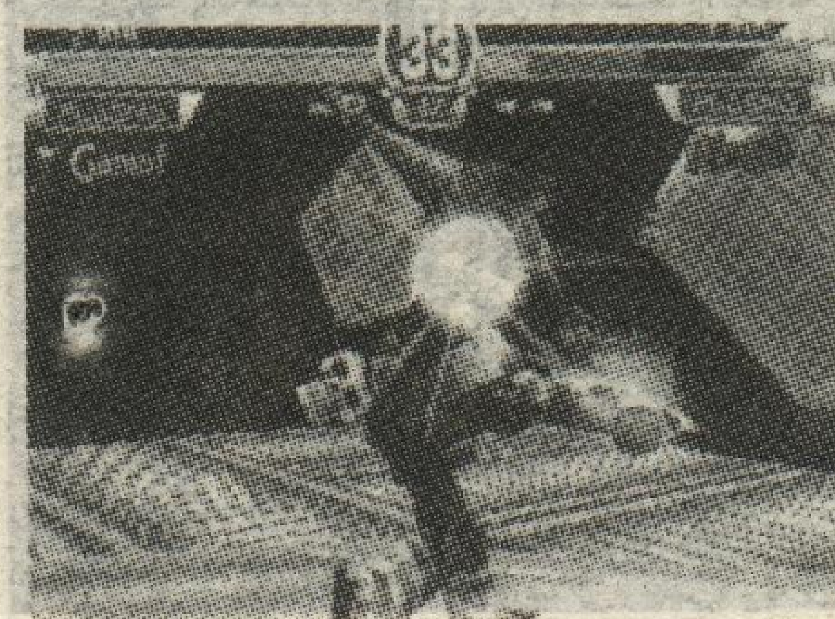
**GERELT**:A、A、A、K、A、A、/A、A、B、K、A、A/A、A、B、A、A、A

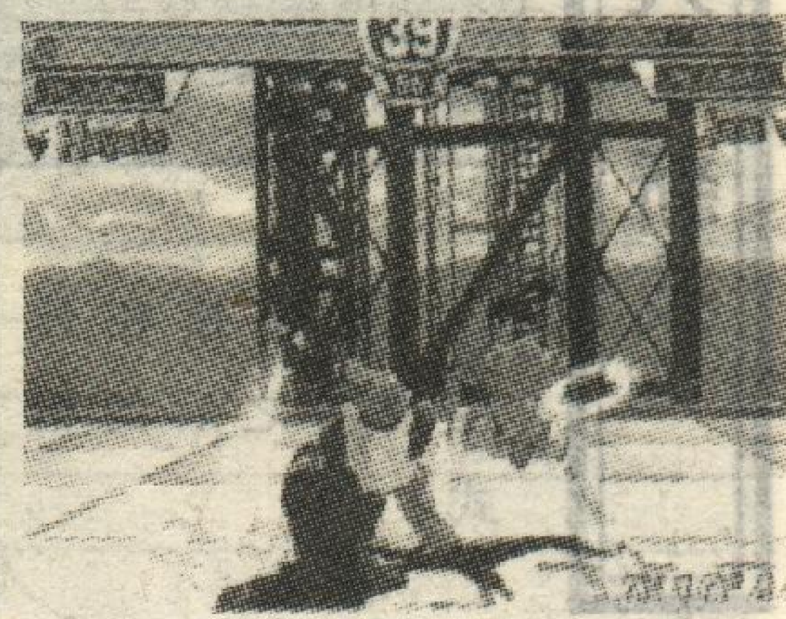
**RIMGAL**:A、A、K、A、A、K/A、A、K、B、AK/A、K、K、A、A、K/A、K、K、B、A、K/B、K、K、A、A、K/B、K、K、B、A、K

**ZELKIN**:A、A、K、A、A、↑+A/A、A、K、B、A、↑+A/B、K、K、A、A、↑+A/B、K、B、A、↑+A

**GORE**:A、B、B、A、B、A/B、B、B、A、B、A/B、A、A、B、A/B、A、K、A、B、A

**BILSTEIN**:A、A、A、K、K、↑+A/A、A、B、A、K、↑+A





3 王者之书 佳作格斗回顾

# FIGHTERS MEGAMIX

机种:SS　厂商:SEGA
发售日:96年12月21日

评价:
画面:7分
人物:7分
音效:7分
操作手感:8分
投入度:7分

## 世嘉AM2小组在SATURN上的原创第一作!!

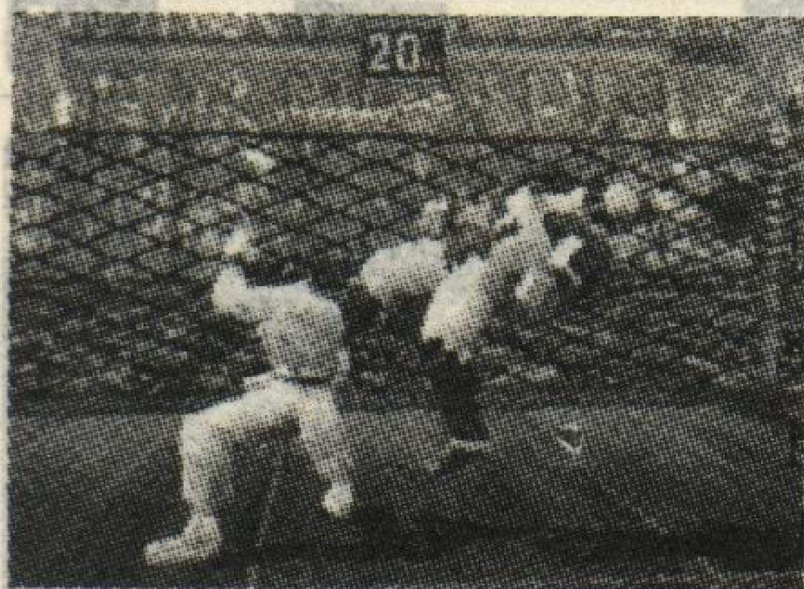
广大格斗迷对AM2研的名字都不会陌生,该小组在街机上面的表现极为出色,几款超级大作在SATURN上的移植也为"土星FANS"带来了无穷乐趣。此次,他们将其两大代表作——《VR战士2》和《格斗之蛇》中的斗士们集合在一起,作成这部《VR战士对格斗之蛇》,让那些早已深入人心的"武林高手"作一次梦幻的大对决!

本作登场人物共有32人之多,除以上所提到的《VR》与《格》中总共的21人外,还加入了《VR KIDS》、《对战SONIC》和《VR战警2》中的部分角色,甚至连DYTONA赛车也出现在游戏中,几乎是把AM2著名游戏中的角色作了一次大检阅。

## 系统介绍!

### RING OUT

将对手远远打飞的爽快感是《格斗之蛇》的魅力之一,而本作的系统正是以《格斗之蛇》为基础。当然来自《VR战士2》和其它游戏的角色也增加了这方面的技巧,但与《格斗之蛇》中的同道们又会有所不同。



### 场地

此次场地会分为两种,一种是象《格斗之蛇》那种四方带有墙壁的场地,另一种则是非常简单且没有边界的场地。《格斗之蛇》中角色以前持有的利用墙壁来攻击的方法依然健在,而且掌握这种技巧的人物有所增加。

### 侧闪

在《VR3》中加入的新要素——侧闪在本作里也可使用,这是要在对手疯狂攻击时使出来摆脱危险的技巧,但本作并不能象《VR3》那样在"侧闪"后再施以反击,要多加注意。

### 破甲



《格斗之蛇》中的角色身上所披有的甲胄是可以破坏的,这就是其独特的"破甲"设计,本作中这点当然也被保留了下来。VR战士们因为衣衫单薄自然也就免去了被"脱"之苦,但"破甲技"却是全部人物所共有的。

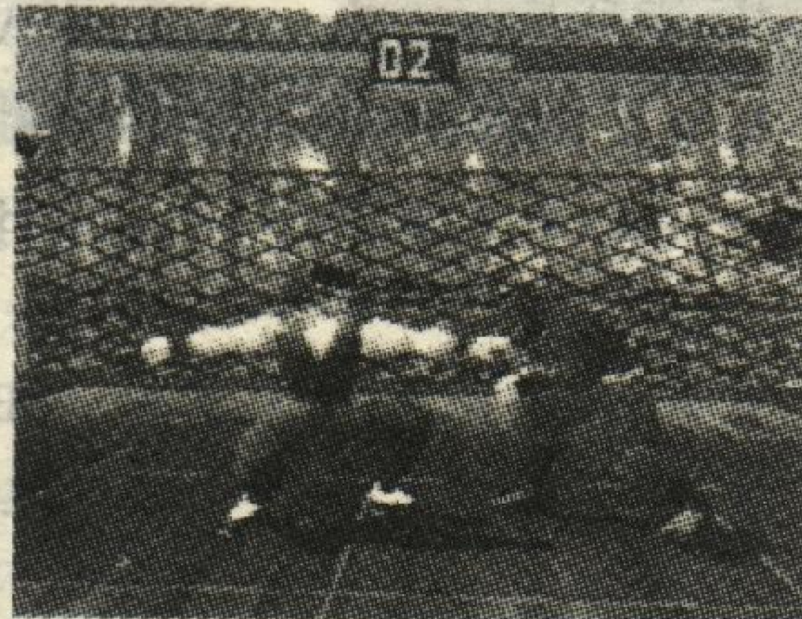
### 压制技

对手被打倒在地时,就可用压制技来对付他。《格斗之蛇》的角色在使用"压制技"后如果未能击中,那么会留下颇长的硬直时间,而《VR战士2》的角色则相对要短得多。在本作中对"压制技"后的硬直时间作了调整,基本上是变得更短了。

### 防守反击技

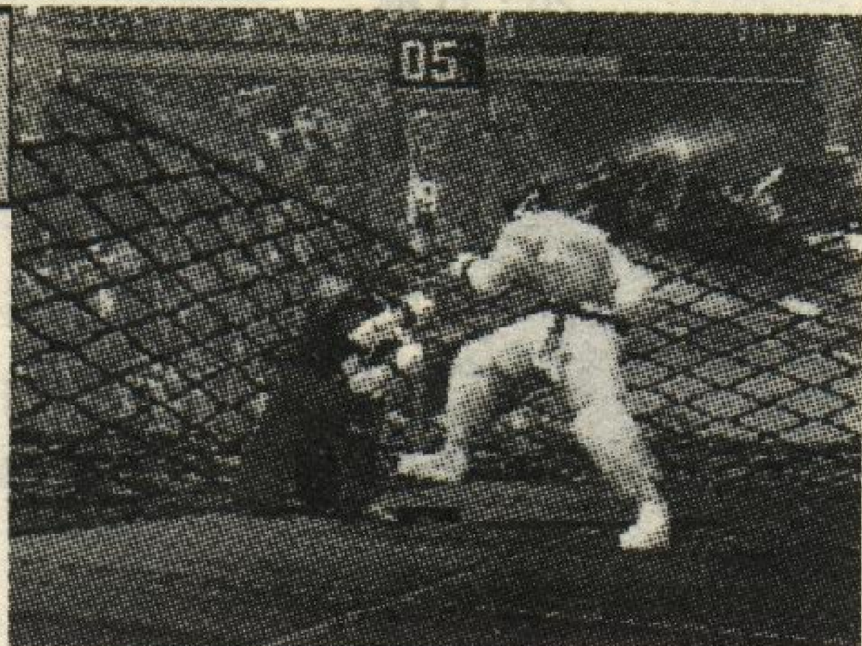
对于对手的上、中段攻击在防住后给予反击,这种特殊的技巧只要玩过《格斗之蛇》的玩家都已非常熟悉。而《VR战士2》中只有陈佩等少数几人才有反击技,到了本作中当然没有厚此薄彼,相应的技巧更加丰富。

## 各人物都加入了新技。



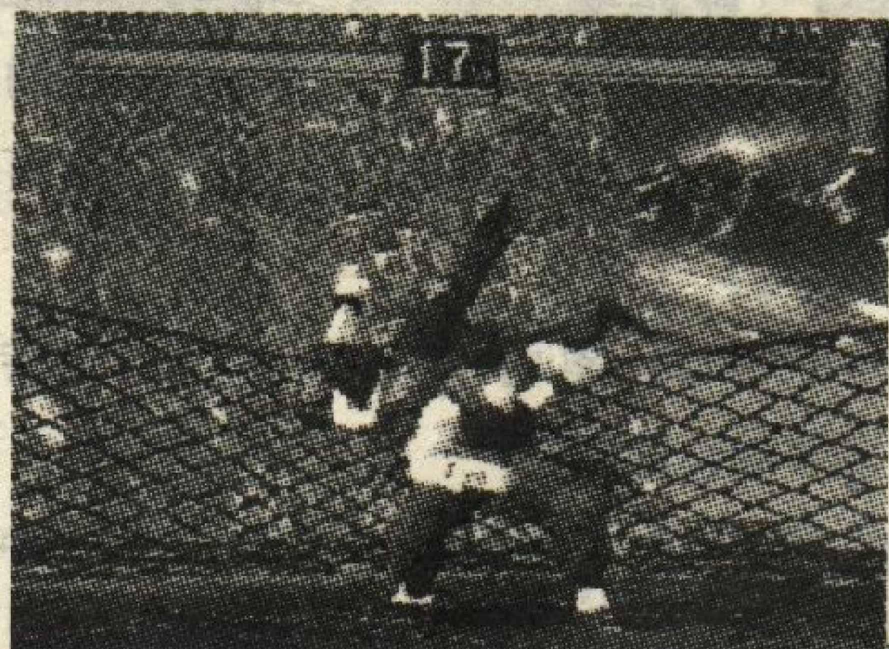
**崩拳**

中段打击技,非常强力。



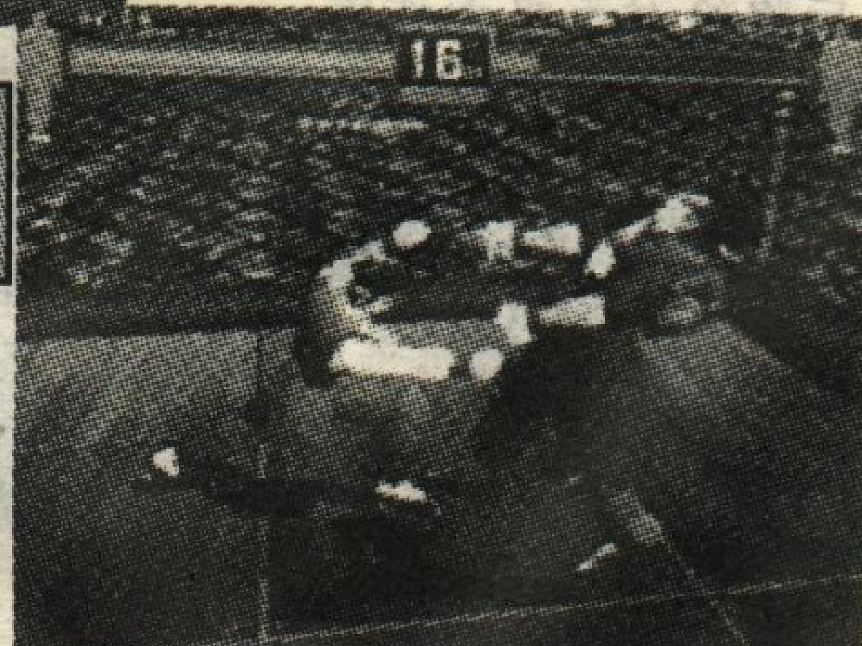
**龙枪式**

这是接在其他技巧之后的招式。



**狮子抱月**

利用肩的力量将对手顶飞。



**跳山崩捶**

踏步近身后以双拳之力打飞对手。

4 王者之书

# 新作格斗预览




评价：
画面：8分
人物：8分
音效：8分
操作手感：8分
期待度：8分
（虽已发售，但国内尚未见到）

机种：ARC　厂商：CAPOM　发售日：96年12月

在3D格斗游戏盛行的今天，CAPCOM公司当然不会忽视这个领域，自从《星际悍将》(受到好评后，该公司终于以其炉火纯青的技术将金字招牌——《街霸》转化为3D游戏，这就是《街头霸王EX》。这款游戏的推出无疑预示着以2D游戏成名的CAPCOM公司将在3D世界再创新的辉煌！下面就让我们来看一下这款崭新的"街霸"。

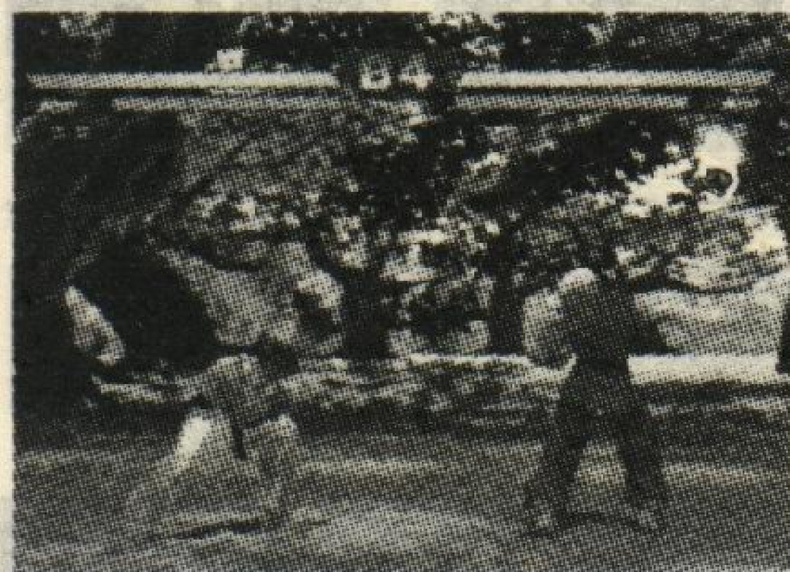
## 新系统

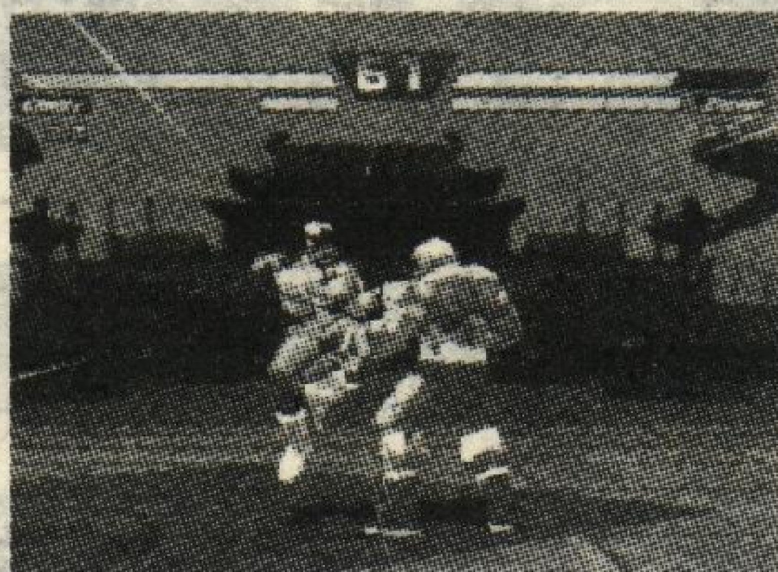
### 防御破坏技

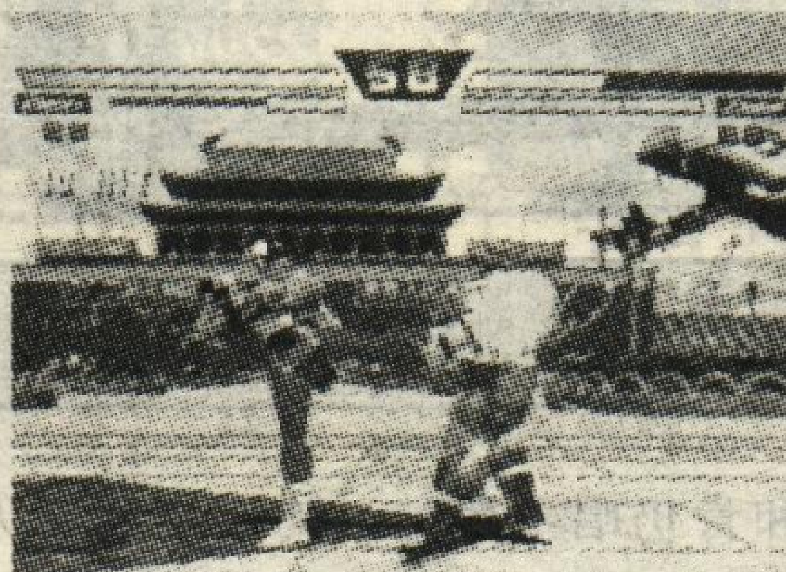
顾名思义，这是一种在对手采取防守势态时使用的技巧，也就是说它是完全不能防御的。在击中后，对手会出现硬直状态，这时玩者便可乘机将其痛殴一番。这种攻击除了既实用又有效外，其攻击判定也相当高，所以战斗中肯定会经常使用。当然，那些喜爱以守为攻的玩家会因此而大呼头痛，以往所熟悉的对战策略看来是要彻底改变了，灵活的运用将成为致胜的法宝。

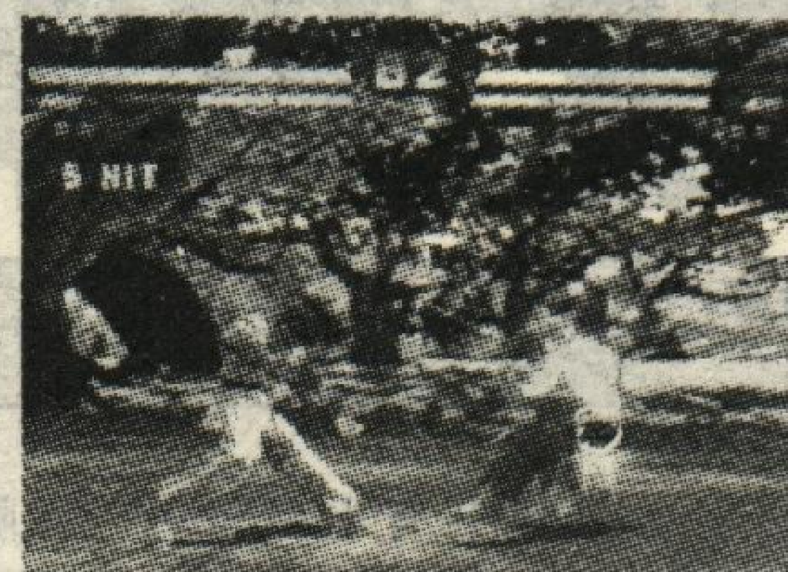
### 中断必杀技

又是一项可怕且阴险的设计，即必杀技在使出途中是可突然中断的。在《街头霸王ZERO》中如果冒然使用超必杀，那肯定会被对手乘隙而入，很多人在这种情况下心中都不禁默念："快停下呀！"这回真的可停下了，而且在中断后还可立即接出其它超必杀技或普通攻击，只要你手指够灵活，便会令此招连绵不绝，将对手屈打至死！









## 新人物

每个格斗游戏的新一代作品，都会有新的人物登场，这几乎已成为一条规律。《街头霸王EX》中总共有10名角色，他们是隆、肯、春丽、桑吉尔夫、古烈、斯库罗马尼亚、普罗姆·波娜、多克茜·达克、HOKUTO、克拉克·杰克。五新五旧，各具特色，在那五位新人的身上玩者多多少少可以找到过去所熟悉的角色的影子。也难怪，万变不离其踪嘛！







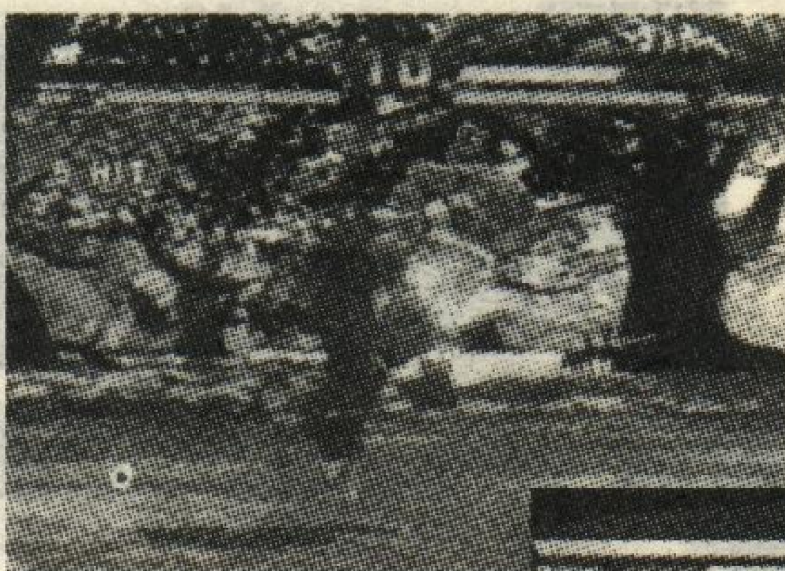


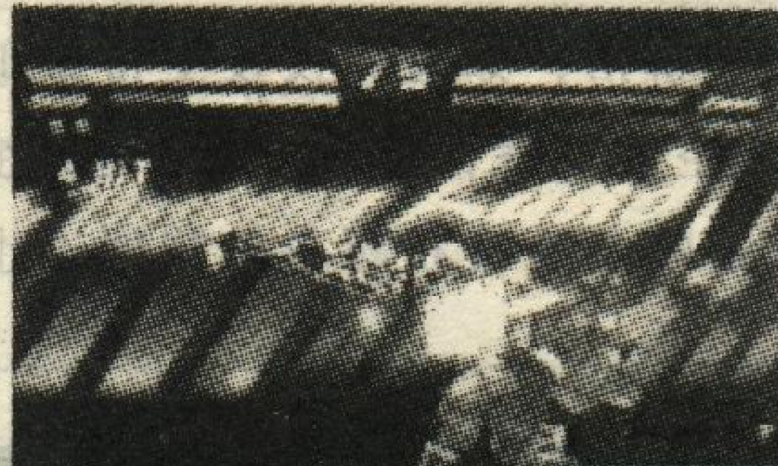


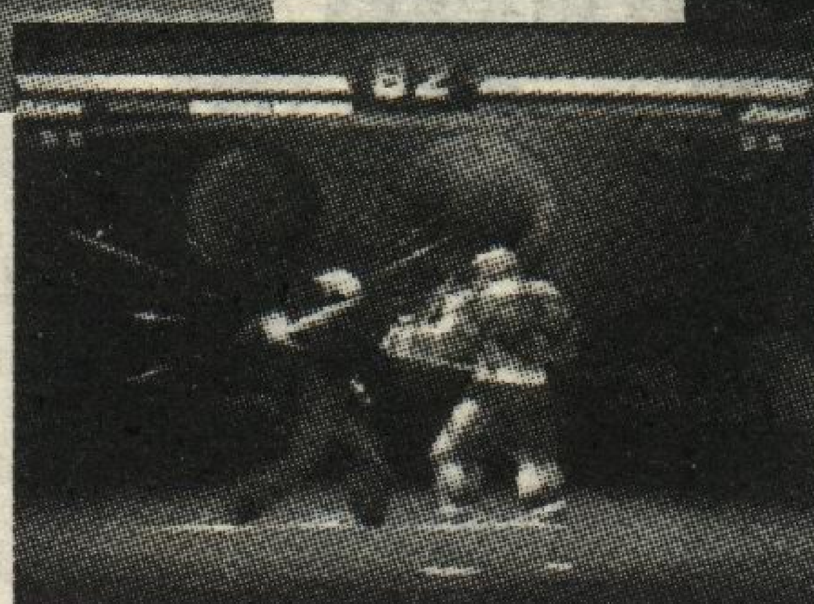


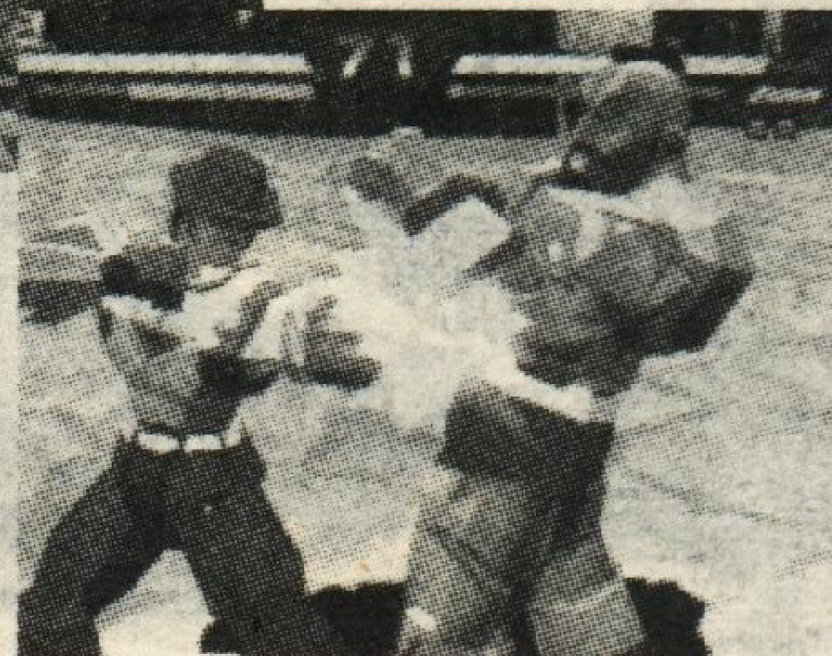
## 新招式

新人物的招式便不用说，那些旧人物在必杀技方面也有着一定的改动。许多招式的指令都发生了变化，令人有耳目一新的感觉。熟悉了2D"街霸"的玩者，这回要多下些功夫来熟悉这些招术了。


◀一些熟悉的动作在3D场景中使出会给人不同的感觉。


◀类似于空中头锤的招术，使用者是骷髅。


▶身上闪出光芒，肯定是非常特殊的招术。


▶两名壮汉在进行实力的角逐。

5 王者之书

# 新作格斗预览



评价：
画面：9分
人物：8分
音效：8分
操作手感：9分
期待度：10分

机种：ARC　厂商：CAPOM　发售日：96年12月

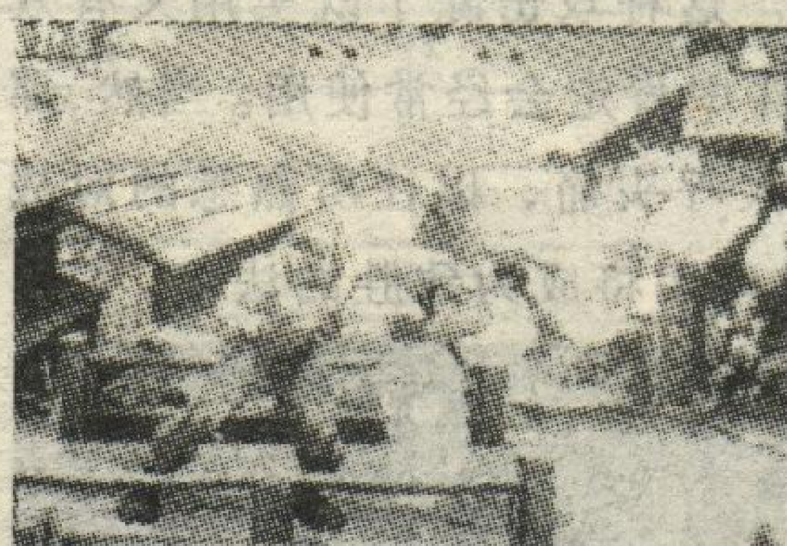
算上刚才介绍的《街头霸王EX》，"街霸"系列已总共出了十一作，其每一作的推出都会在游戏界引起不小的震动。这次CAPCOM公司利用其新基板——CPS Ⅲ的强大机能，将《街头霸王Ⅲ》推上了一个新的巅峰，那么它究竟有着怎样的独到之处呢？

## 新系统

从目前的资料来看似乎在系统上与"ZERO"大同小异，用超必杀结果对手时背景仍是耀眼的一轮太阳，反击技也依然健在，习惯了"ZERO"的玩家看来很快便能上手。不同之处当然也有，即玩者在发出超必杀技时，画面背景会发生变化，这大概是为了烘托气氛吧！此外，每个角色有三种超必杀技，可惜在战斗中是无法全都使用的。玩者在选完角色后便要进行超必杀技的选择，一次只能选一种！





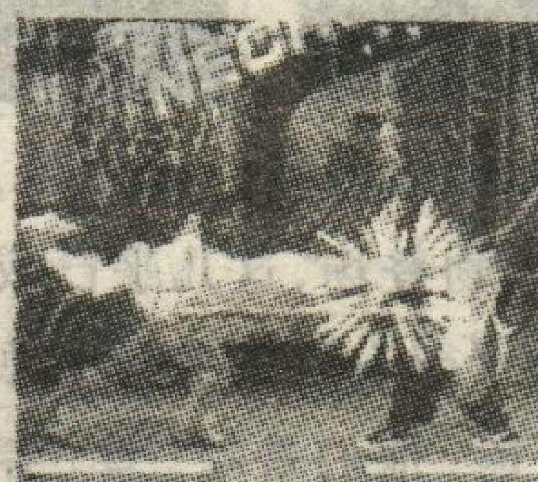




## 新人物

游戏中共有十名角色，除隆和肯仍唱主角外，其他八人均为初次登场，他们是：ELENA、DUDLEY、YUN、YANG、ORO、SEAN、NECRO和BUKI。令人意外的的是人气女主角春丽居然也被删去了，女子高中生忍者IBUK1真的可以取代春丽的位置吗？真希望可以有秘技来选用她呀！











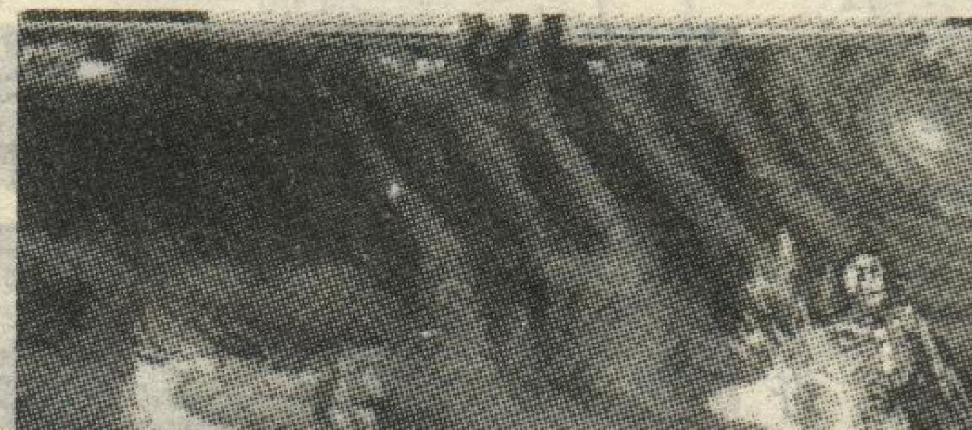




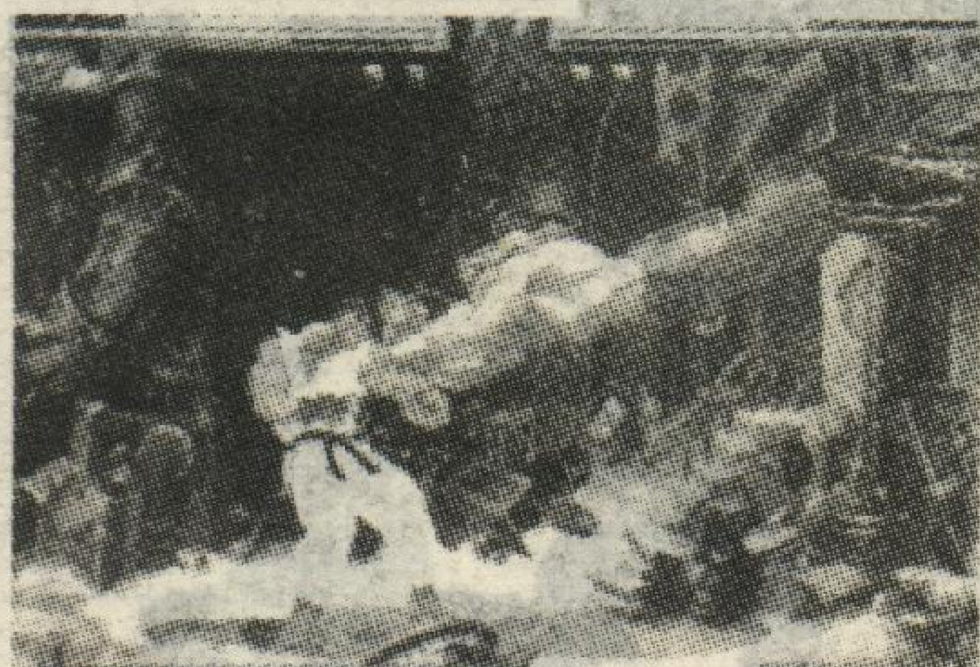
虽说是些新人物，但从他们身上多少还可以找到过去老角色的影子。其中，ORO尤其让人想起瘤迦。

## 新招式

此次隆和肯又增加了新招，如隆的投技变得颇似柔道中的动作，而其超必杀技除真空波动拳保留外，其它的则变为雷刃波动拳和直升龙拳。新人物的必杀技和超必杀技据说也都极尽华美，迫力逼人！



◀对手化为一具骷髅，隆的必杀技怎么变得如此残忍。





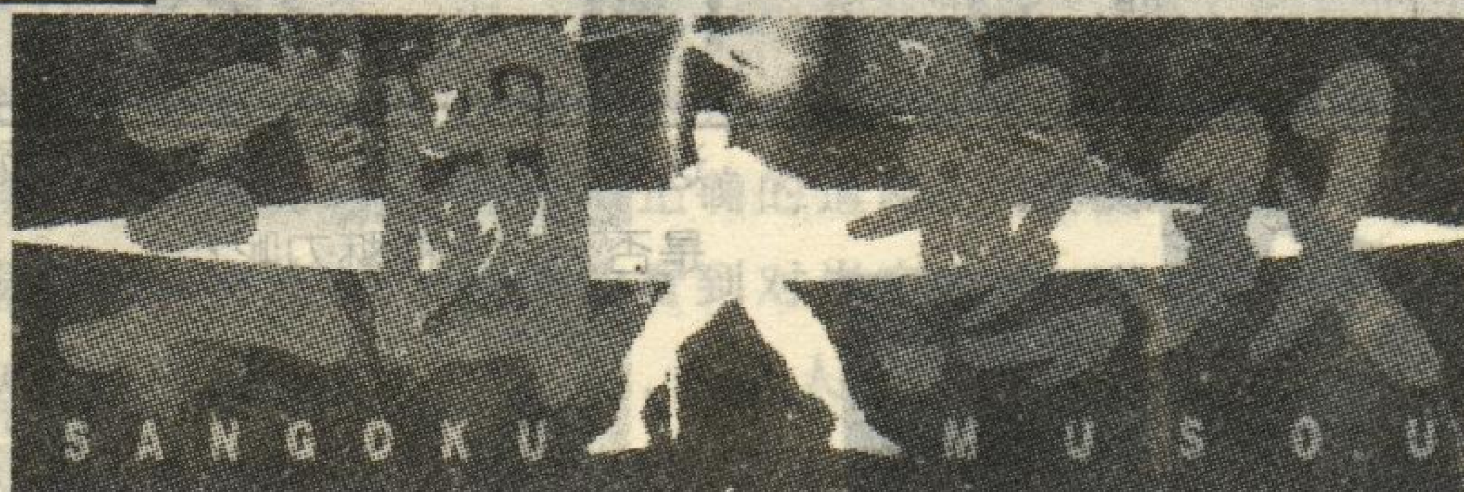


◀▶用超必杀FINISH的画面在让人感到华丽的同时，多少有些颤栗的感觉。

6 王者之书

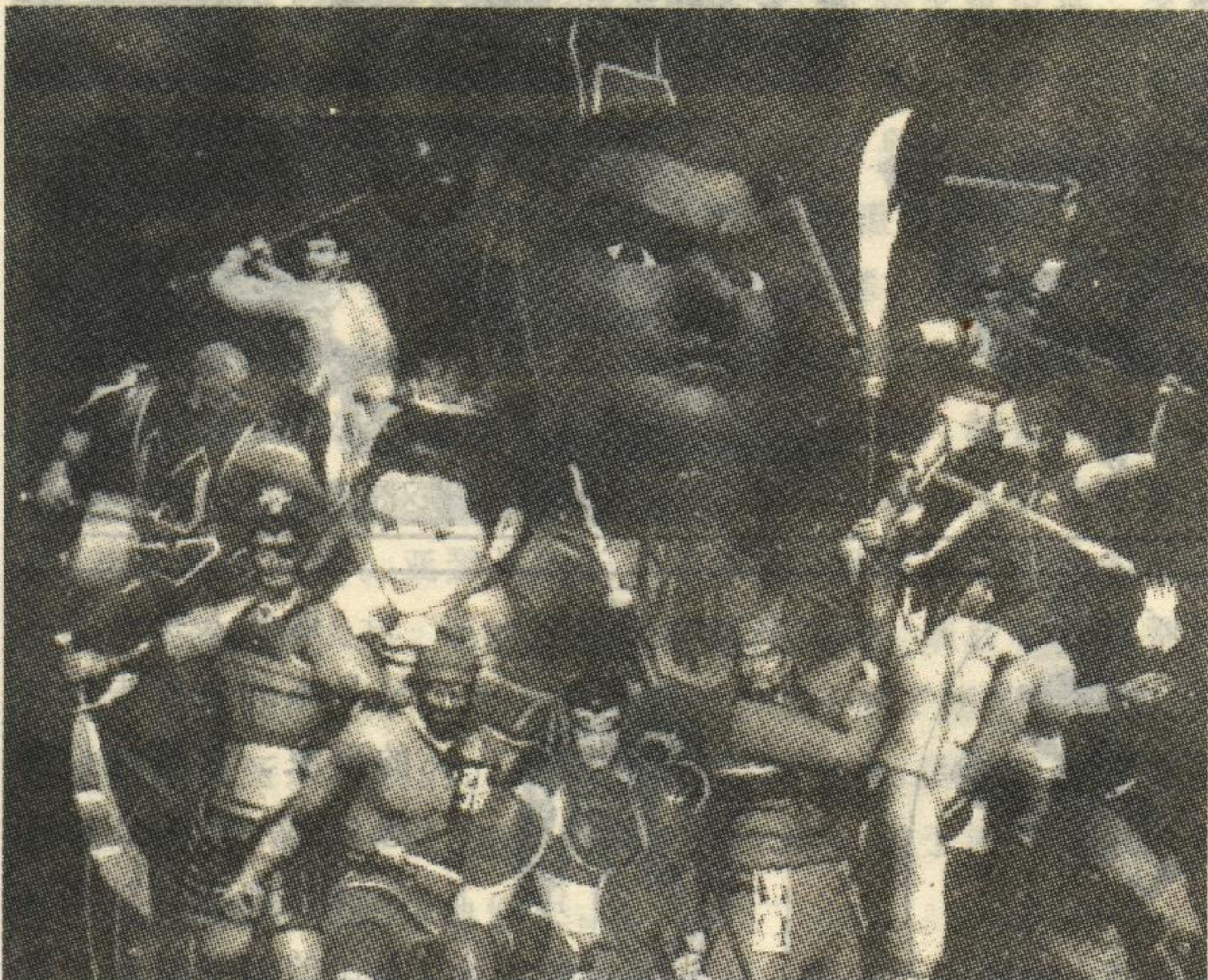
# 新作格斗预览

机种:PS 厂商:光荣
媒体:CD-ROM 发售日:97年2月28日




评价:
角色:7分
画面:7分
音效:6分
操作手感:5分
投入度:7分

以制作历史模拟游戏而闻名的光荣公司此次居然公布将在PS主机上推出其首款3战对战GAME——《三国无双》。背景当然是诸位玩家所熟悉的三国时代,魏蜀吴的骁勇武将都会登场。再也用不着勾心斗角,尔虞我作,全凭自己的实力来一场酣畅淋漓的大对决,看看究竟谁是三国当之无愧的霸者。刀光剑影,气吞山河,保家卫国,抛撒热血,这才是大好男儿的真正人生!



滚滚长江东逝水,浪花淘尽英雄。

## 本作中采用了一定的新系统

本作在系统与NAMCO的《刀魂》类似,人物都持有武器,如关羽持青龙偃月刀,张飞持丈八蛇矛等。战斗中,当人物挥动武器,便会带起象征力量与速度的光华,再加上具有浓厚古典风味的背景设计,单从画面上讲已是一款相当有水准的游戏。此外,每个人物除血槽外,还有一条能量槽,当其蓄满时,人物便可使用类似超必杀的技巧。如果你是以超必杀或其他大技结果对手的话,便会有重播画面来展现你那充满迫力的一刹那,并且还是从各种不同角度反复进行描绘,这是其他游戏所没有的。





## 三国猛将一齐亮相

关于人物方面,从现在的资料看,有蜀国的关羽、张飞、赵云(龙胆枪),魏国的曹操(倚元剑)、典韦(板斧"牛头")、夏侯淳(曲刀麒麟牙)、许褚(铁槌),吴国的陆逊(双剑)、太史慈(双鞭),另外居然还有貂蝉,而且这位美女的武器是锤,真怪!因为在片头中有吕布和诸葛亮,所以有人猜测他们两位会作为隐藏BOSS登场。

















当然了,对于尚欠缺制作3战对战游戏经验的光荣公司来说,《三国无双》的水准已足以令人感到惊喜,但缺憾是难免的,众玩家不必抱太大的期望,倒是"三国迷"们不妨买一片来体会一下其中那别样的乐趣!

古今多少事,尽付笑谈中。

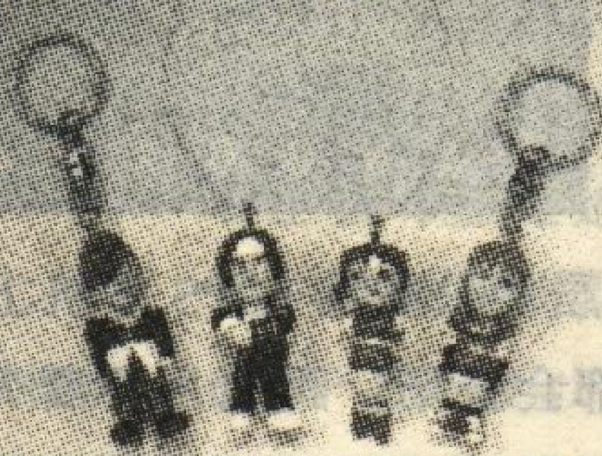
# 闲情雅趣

## 周边乐园

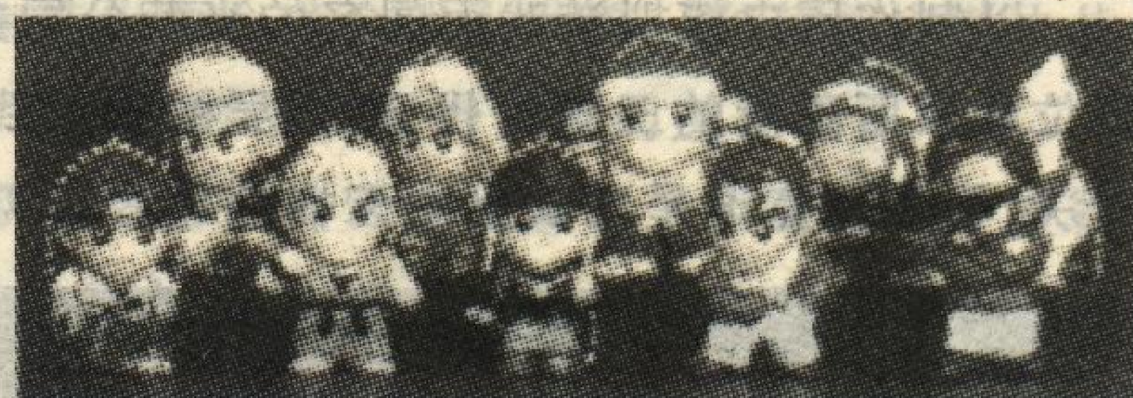


这些明信片也是取材自著名的格斗游戏。

这些强悍的格斗家被做成Q版后，是否另有一种魅力呢？









这是一套取材自"侍魂"的挂布。




这是霸王丸的彩卡。

## 设定原画









这些人物其实是从日本的玩家中征集的形象，根据他们的想象NAMCO公司制作成了现在这款华丽无比的格斗游戏，象这种做法，似乎还是首次。

**这就是《刀魂》中的人物原画。**



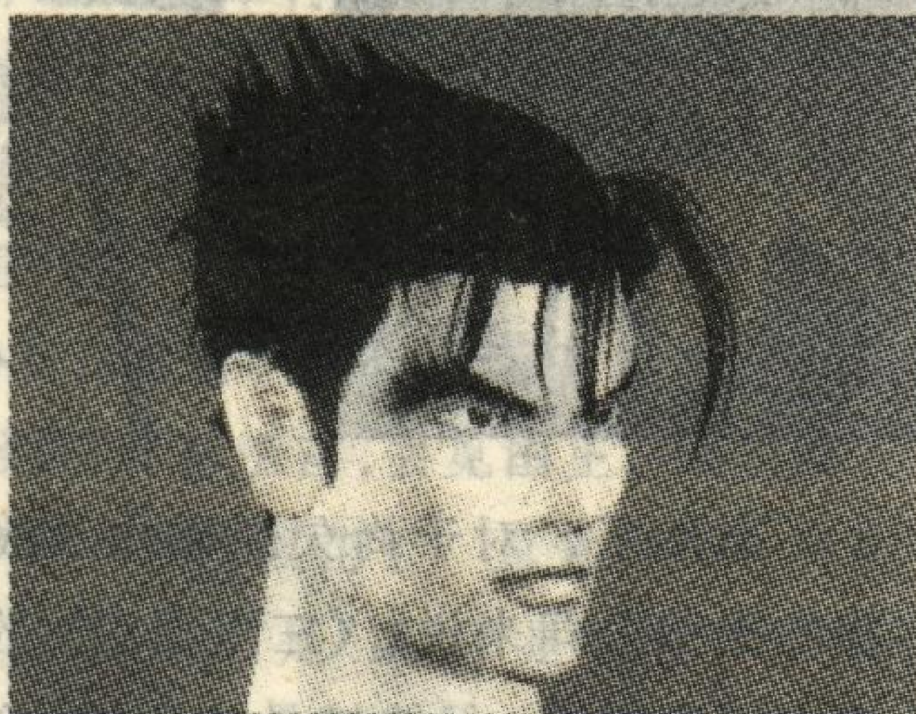






## 角色背景

**从本期起开始连续介绍著名格斗游戏中的著名人物，本次登场是《铁拳3》的男主角风间仁。**



- 别号：命运之雷
- 国籍：日本
- 格斗流派：三岛流喧哗空手改、风间护身术
- 年龄、身高、体重、血型：19岁、180cm、75kg、AB型
- 职业：格斗家
- 趣味：森林浴
- 喜欢的事：母亲所教导的
- 讨厌的事：欺骗行为

**背景**

他是三岛一八和风间准的儿子。在15岁那年，当他知道了一八是自己父亲的同时失去了母亲。

为了打倒杀死母亲的斗神，他跟随祖父三岛平八进行了艰苦的修练，在他眼中平八即是可亲的祖父又是值得信赖的师父。

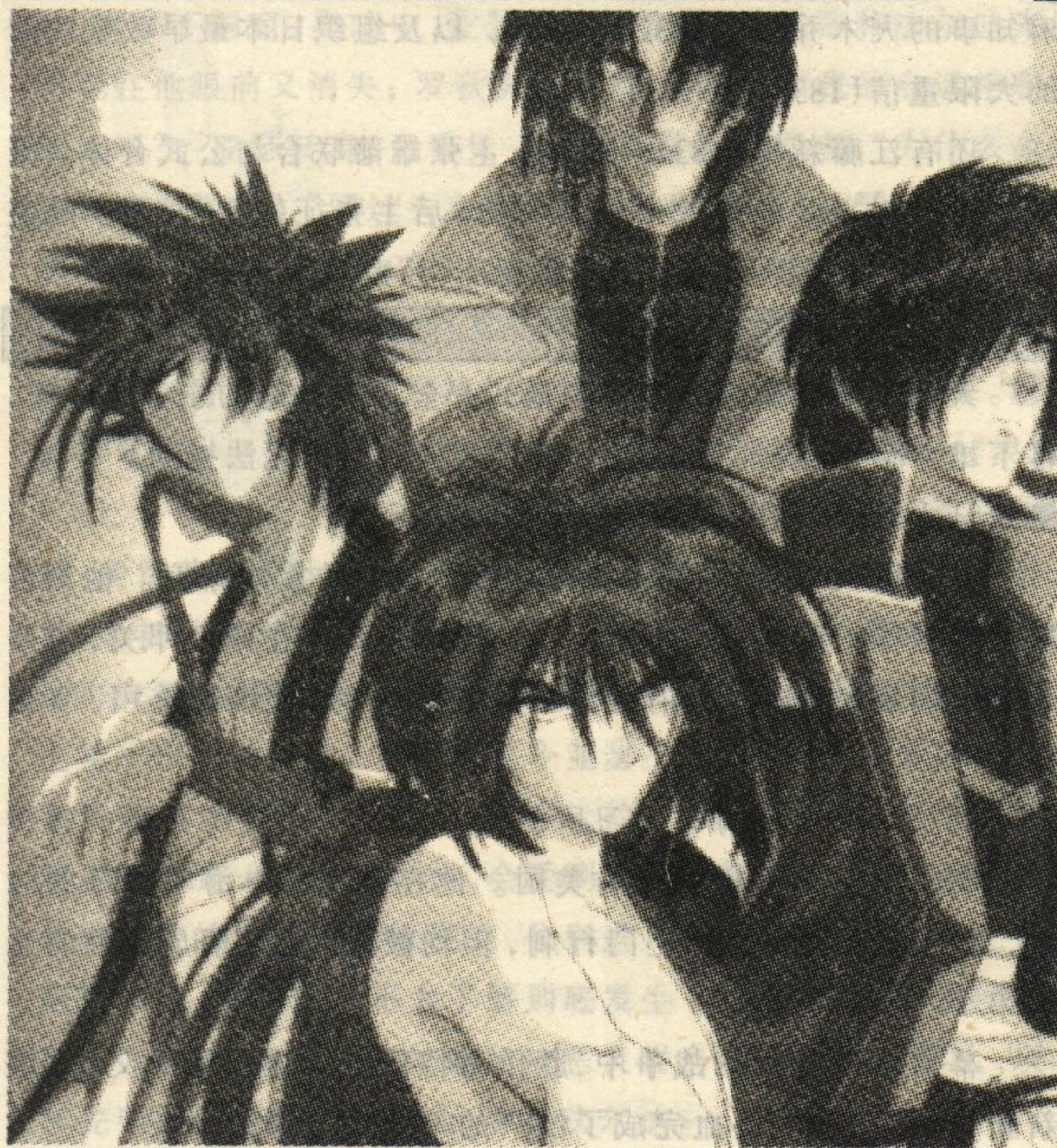
四年过去了，风间仁已满19岁。他集风间流柔术与三岛流喧哗空手道两门武学于一身，已成长为一名出色的格斗家。

一八给人的印象是冷酷，而平八则是狂暴，这两位三岛家的前辈给人的印象都是不完美的，那仁呢？在这次的"铁拳大会"中，仁使用着与父亲与祖父极为类似的招术，但因为他继承了风间准的血脉，所以为三岛家的武术加入了艺术性。三岛——这个日渐强大的家族的实力在风间仁的身上得到了最明确的体现。也正是由于这个原因，仁这位在两种截然不同的环境中成长起来的男主角其性格便分外引人注目。

# 毁灭与新生

## ——日本明治维新人物传(二)

文/东行



藩主山内容堂，是公议政体（诸侯集体执掌国事）的极力鼓吹者，因此上下的藩论也无不受其影响——即使著名的龙马之“船中八策”，也带有浓厚的公议色彩。

**●龙马飞腾——坂本龙马**(1835－1867)

熟悉战国历史的朋友，一定记得明智光秀的封地中心，是在坂本城——龙马的坂本姓氏，源之于此。

光秀之一族明智秀满（左马之助），传说未死于山崎合战，而是逃到了土佐的长冈郡，四代至八兵卫，开了一家居酒屋“才谷屋”，六代至八郎兵卫，始取得乡土资格。八郎兵卫大名直益，正是坂本龙马（本名直柔）的祖父。

因此，龙马和其它大部分维新志士不同，一是身份低微，只是个乡士，再就是非常有钱（才谷屋是土佐有数有大商家）。他的剑术得自于千叶道场，习北辰一刀流——也即北辰流狼牙拔刀射术的由来（“快枪手”龙马?）。

故事的发生在龙马脱藩东上几户，谋刺幕臣胜海舟的前后。龙马曾经对一位密友说：“我喜欢小太刀，小太刀灵活，比太刀实用”，朋友深以为然，未曾想再见龙马，他却掏出来一柄手枪：“这个比小太刀更具威力”。

胜海舟是开国论的先驱，抱持着攘夷思想的龙马把他作为行刺目标，必杀的奸党。但是，胜精辟的思想终于使龙马认识到，不开国的发展经济，强大国力，亦无以抵御列强。那位朋友再见龙马，龙马掏出的是一部开国论书籍：“手枪只能杀伤敌人，此书可以振兴日本!”

成为胜海舟门徒的龙马，构思出了自己独特的共和政体论。1864年，他在长崎龟山创立了商社“社中”，又名“龟山神中”，也就是后来声名显赫的“海援队”。“海援队”不仅仅是商务贸易组织，它是尊王志士们的总联络站和情报站。利用“海援队”，龙马把大量金钱投入到尊王倒幕运动中去，并反复奔走，终于促成了长州和萨摩的同盟、土佐和长州的同盟，把四强藩中的三个有机地联合起来。

1867年，龙马与后藤象二郎一起完成了“船中八策”，主张将军奉还大政，把国体改为君主立宪制。“船中八策”中的许多条文，日后被原封不动地搬入明治新政府的宪法和各种法律规章中去。

龙马短暂的一生，为日本的振兴耗尽了心力，所以才会说：“我相信日本的长夜终将迎来黎明”（《时空武士·幕末篇》中被救出江户的那个家伙正是龙马，还有印象吗?这是他爬上屋顶时抒发的豪情壮语——历史上的龙马是否说过这话，那就不得而知了。）但他没能看到黎明。1867年11月15日，他在京都近江屋遭一名自称大和十津川乡士的刺客突然袭来，龙马眉心中刀，立即死亡。同时一起殉难的，还有“陆援队”队长中冈慎太郎。刺客，据传是“新撰组”前身“浪人队”的首领之一佐佐木只三郎——但细察情势，当时许多人都有杀龙马的动机，他究间死于谁手，也许永远是一个谜。

龙马可以说是日本历只上最幸运的人，因为他死后大名传播天下，甚至蜚声海外，并且深受各阶层的爱戴——大众百姓，认为他是拯救日本的平民英雄；资产者认为他是近代日本商业的始祖；民主派认为他是民主先驱；保留派认为他是尊皇的忠臣；军国主义者认为他是帝国军的保护神。因此，龙马的名声远在“维新三杰”，甚至高杉和胜等人之上，不能不说是种异数。

**●龙马由生到死的盟友——中冈慎太郎**(1838－1867)

“海援”、“陆援”，互为表里，虽然慎太郎之创立“陆援队”，灵感是来自“社中”，但龙马之把“社中”改编为“海援队”，实际是仿效“陆援队”。相比之下，“海援队”更象商团，龙马更象辩士，而“陆援队”仿佛军队，慎太郎无疑是名战士。虽然有关“龙马的主要目的是赚钱，慎太郎的主要目的才是维新”的论调简直是屁话，但中冈慎太郎在明治维新中的作用，确实并不小于龙马。

23岁时，慎太郎加入了琥市瑞山（半平太）为首的土佐勤王党。1865年，他发起了萨长联盟运动，并在龙马的帮助下获得完全成功，同年，完成名著《时势论》，鼓吹改革的中心在一个“战”字。1867年7月创办“陆援队”，同年11月往京都拜访龙马，死于近江屋之变。时年30岁，比龙马还小3岁。

**●稀代的暗杀者——冈以藏**(1838－1865)

以藏出身于土佐藩最下级的乡士之家，从小立志成为宫本武藏一样的大剑客，但是，以他的身份，很难进入一流的道场学习。他只有藏在道场外偷学。于是形成了别具风格的暗杀剑法。

上级乡士，同时也是土佐勤王党的领袖武市瑞山的道场开张了，以藏终于得到正式拜师学艺的机会，并以其惊人的天赋得到瑞山的赞赏。1856年，瑞山前往江户游学修行，以藏也被允许随行。

在江户三大道场之一的桃井道场，以藏苦学并得到了镜心明智流的真传。此后，他又陪伴瑞山，在防长和九州地方游历修

行，剑客以藏的大名，从此轰传天下。

在跟随瑞山学习剑术的同时，以藏也逐渐接受了尊王思想。游学结束后，他进入京都，开始狙击并斩杀佐幕派人士，也即实施所谓的“天诛”，因而被称为“刽子手以藏”（人斩以藏）。他不但暗杀了官员、浪人，仅有案可察的就有近二十人，并且还在1863年2月23日，把京都等持院中三代是利将军的木像枭下首来，晒在四条河原，以表示对现政权的德川将军之威吓。

1865年，以藏在京都被捕，经拷问后，供认杀害藩监察井上佐一郎军事，遂被处以死刑。

**●板垣虽死，自由不亡——板垣退助**(1837-1919)

山内容堂的重臣，精通西洋兵法，成为土佐勤王党的领袖之一。戊辰战争中任总督府参谋，攻击奥羽越列同盟的中心会津城，获得了极大的胜利。明治初年任政府参议，1873年因提介征韩论，与西乡隆盛一起辞职。翌年组织爱国公党，建议设立民选议院，掀起自由民权运动，并领导建立立志社和爱国社等团体，推进国会开设请愿运动。

1881年，板垣创立自由党，被选为总理。大限重信、伊藤博文等执政者对他万分头痛，遂于1882年由政府资助他赴欧洲各国游历。1883年板垣回国后解散自由党，脱离民权运动。1896年任内务大臣，1898年与大限重信共同组阁，俗称“限板内阁”，再任内务大臣。

在推行自由民权运动时，板垣曾遭到暗杀，身负重伤。当时，他说出了那句名言：“板垣虽死，自由不亡（板垣死すとも自由は死せず）！”

**●四国的强藩，土佐之雄杰**

论思想的进步，土佐不如长州，论在维新中的推动作用，土佐不如萨摩；但从龙马到板垣，从“船中八策”到自由民权运动，土藩群杰也自有其不同寻常的异样光辉存在。

土佐藩论的进步，始于吉田东洋(1816-1862)。东洋长时间主持藩政，并将板垣退助和后藤象二郎(1838-1897)倚为左右手。激进的土佐勤王党成立后，派人刺杀吉田东洋，并由武市瑞山(1829-1865)代其执政。

其间，龙马组织海援队，队员大半是土佐人士，主要干部有长冈廉吉(1834-1872，龙马死后代掌海援队)、陆奥宗光(纪伊藩士、另文叙述)、近藤长次郎(1840-1886，外号“馒头屋长次郎”)、新官马之助(1836-1886)和他内藏太(1841-1866)，以及龙马的外甥高松太郎(1842-1898)等。

1865年，武市瑞山下狱死，后藤象二郎重执藩政。明治维新后，虽云四强藩执政，但土藩大部分功臣均被排挤下野。后藤即与板垣共组自由党，自由党的前任副总裁亦为土佐藩士出身，曾加入海援队的中岛信行(1846-1869)。

还有两人必须一提。一是最早脱离藩籍，组织“天诛组”，1863年在大和举兵倒幕的吉村虎太郎(寅太郎，1837-1863)。二是海援队干部，后来制霸明治时代海上运输的客崎弥太郎(1834-1885)，他曾把自己的三阶菱家徽和山内的三叶柏家徽相结合，创建了闻名天一脾商社社徽——三菱。

## 肥后(佐贺锅岛)藩

藩主先后为锅岛闲叟和锅岛直大。比起前三强藩来，佐贺几近于凑数，人才之鼎盛，远不如水户，熊本诸藩，值得提及的，区区三人而已。

先是“二大”，即最早提出迁都江户（东京）并成为首任东京府知事的大木乔任(1832-1899)，以及组织日本最早政党内阁的大限重信(1838-1922)。

还有江藤新平(1834-1874)，主张雄藩联合与公武合体。维新时在与彰义队的作战中立下大功。后主张征韩论，与西乡隆盛同时下野，但先西乡在仨贺发动叛乱，兵败被杀。

## 风云变幻中的幕臣们

天领（德川幕府的直辖领地）占全日本土地的三分之一强，幕下雄才倍出，若非时势逼人，区区数藩，根本无法撼动。

**●龙马之师——胜海舟**(1823-1899)

原名胜义邦，后称麟太郎，出生于贫困的旗本家庭。他刻苦地学习兰学（荷兰传入的学问，后统指西学），在佩里叩关，敲开日本大门后，他遂向幕府提出海防建议书，从此渐得重用，官至安房守。

胜长时间担任海军讲习所的教员监督、军舰练习所的教授等要职，并曾一度远航出访美国。他在神户开办海军操练的时候，龙马与吉村虎太郎上门行刺，但均被说服，反而成为胜的忠诚弟子。

幕府征讨长州的战争中，胜作为特使从中进行和平交涉。维新新，他又花很大心血完成了江户的不流血开城。

维新后，胜改名为安芳，号海舟，又在明治新政府中担任海军司令、参议长等职务。也可以说，他是日本近代海军的创建者之一。

**●铁舟与泥舟**

所谓“幕末三舟”，是指胜海舟和一对义兄弟：山冈铁舟(1836-1888)、高桥泥舟(1835-1903)。

铁舟是义弟，剑术出自千叶道场，属真心影流。他在幕府招收浪士队（新征组）时，被任命为浪士取缔役；此后，升任幕府要



职大目付。戊辰战争时，他奉将军德川庆喜之命，往与西乡隆盛进行江户不流血开城的谈判。谈判中，他态度不卑不亢，时人称："朝敌德川庆喜有家臣山冈铁舟盛风凛凛。"

泥舟是义兄，长于枪术，25岁时即成为武场的师父。也曾在浪士队的组织工作中为幕府立下汗马功劳，并一度成为德川庆喜的护卫。

●**大总统夏本武场**(1836－1908)

幕臣中真正的传奇人物。少年时长时间在北海道渡过，成年后留学荷兰，学习海军技术。归幕即成为海军要员。

讨幕军进入江户，？本统率九艘军舰发动叛乱，一路北上占领北海道，成立共和国，并自任大总统。讨幕军在击败奥羽越列诺藩国盟后，直捣其大本营五稷郭。?本战败投降入狱，由于里田清隆的奔走才幸免一死。

●**夏本的左右手，是长于兵学的大鸟圭介**(1833－1911)"

**与式神作战的实业家——涩泽荣**(1840－1931)

出身是富农，青年时侍奉一桥庆喜，至庆喜恢复德川姓并继任将军后，涩泽即成为幕臣。

维新后服务于大藏省(财政部)，明治六年辞职，活跃于实业界。他创立第一国立银行，其它事业包插制丝、造纸、铁路、饭店等五百余种，遂被称为"财界大御所"。

至于"与式神作战"云云，源出日本著名的科幻小说(魔幻小说吧)《帝都物语》：明治45年，加藤保宽企图唤醒千年前平将门的怨灵，靠"地脉"毁灭东京，涩泽荣一则与幸田露伴等人及日本第一台机器人"学天则"，与之展开针锋相对的斗争。1988年，东宝影片公司将其部分搬上银幕，涩泽与式神、护法竟子、阿修罗等的作战令人眼花潦乱……

●**忠而不顺的小粟忠顺**(1827－1868)

幕府外国奉行、勘定奉行、步兵奉行。他是日本近代陆海军的始祖，对兵制、军备攻革、武器革新等均作出过超人的贡献，并帮助完成了神奈川县横须贺造船所的建立。

小粟本身主张开国论，但因为忠于幕府，而与倒幕派誓不两立。他是由保守派大老井伊直弼(在倒幕派看来简直可称为魔君的人物)一手提拔起来的，策划过征长战争，戊辰战争时持强硬立场而与胜海舟等对立，因此虽然此后闭居上野权田村，还是被搜出来处死了。在处死他的地点，立有一块石碑，上书："伟人小粟上野介，无罪却在此处被斩"。

## 英杰天下

除去四强藩及幕府以外，那个风云激荡的时代，全日本各地无数雄杰涌现。首先，为朋友们介绍两位廷臣(公卿)。太政大臣三条实美(1837－1891)

他是朝廷中象征倒幕继新的指导者。最初的目的是为了复兴皇权，恢复天皇和公卿的地位，由于公武合体的八·一八政变而被迫逃出京都，落难太衬储(在此九州)，当时一起落难的共七位公卿，史称"七卿落难"。自此，思想转变为倒幕，继新后成为太政大臣，实际作为新政府的首脑(最初的新政府结松为太政大臣为首，诸强藩志士出任参议为辅助)。

●**见风使舵(?)的岩仓具视**(1825－1883)

公卿中倒幕派的实际领袖。他出身于一个破落公卿家庭，在反对签署《日美通商条约》的八十八公卿联盟中崭露头角。

在幕府为了抵御倒幕热潮，而提出公武合体的论调时，岩仓为之策划了"和宫降嫁"(把天皇之妹和宫公主嫁与将军家)，因而被尊攘派斥为叛徒、奸贼。岩仓被迫退隐岩仓村反省，其后多次与西乡、桂等人接触。确定了倒幕的思想，在"夺玉"(夺取天皇，讨伐幕府)斗争中立下奇功。

维新后出任内大臣，不久又率领大久保、木户(桂)等人组织岩仓使用出访欧美。留守的西乡等人压制不同意风，提出征韩论，大久保等仓促赶回与之辩论。在内廷会议上，两乡一派占了上风，三条实美被迫同意片韩，但要求延缓一天宣布。当晚，三条称病，由岩仓代任太政大臣，岩仓立刻进宫求得天皇诏书，然后在第二天的会议上全部推翻三条的决定。两乡等一怒下野，大久保独裁政权的雏形形成了。

从尊攘到公裁合体到倒幕，乃至后世许多人议论岩仓具视见风使舵，奸诈狡猾。但应该看到他在维新运动中的强大推动作用，况且倒幕思想一确定，岩仓比谁都要坚决。一个人的思想，应该允许其成长，这并非"墙头草，两边倒"。

其它志士，主要的还有两位——无念，地田屋——宫部鼎藏(1820－1864)

熊本藩山鹿流兵学教师，对国学(当然是日本国啦)和神道也很有研究。后因弟子触犯藩法而引疚辞职，上洛参加尊攘运动，成为三条实美的亲信。地田屋事件中身负重伤，自杀而终。

●**辣腕外相——陆奥宗光**(1844－1897)

龙马的小兄弟原名阳之助。纪伊藩士，由于藩中政变，其父被幽禁而脱藩流浪，一度至江户参加尊攘运动。后得龙马赏识，进入海军操练所学习，并拜胜海舟为师，不久又加人龟山社中(海援队)。

陆奥是个善考之人，曾向岩仓具视灌输过开国倒幕思想。维新后，回藩任知事(纪伊藩后政和歌山县)，1870年旅欧考察，1875年任元老院干事。

1878年，因与西南战争中西乡的叛反有所牵连而下狱，五年后出狱，再赴欧美。1888年任驻美公使，1892年任伊藤博文内阁的外相。外相任上，他修正了日本与英美诸列强的不平等条约，为日本成为资本主义强国奠定了基础。在日外务省旧址的前庭，至今还有宗光的塑像。

其妹初穗稼与自由党党魁中岛信行。

## 新时代的实业家

除去前面介绍过的岩崎弥太郎和涩泽荣一外，还有荣一的堂兄弟涩泽成一郎(1838－1912)，以及——

●**侠商——白石正一郎**(1812－1880)

长州支藩清末领竹崎地方的渡船批发商，精通国学和和歌。高杉晋作创建奇兵队时，他率先加入，此后一直为尊王倒幕贡献资财，并为落难志士提供藏身之处。不但本藩的高杉、桂，连外藩的如西乡、龙马等均受到过他的保护。

但与岩崎与涩泽不同，白石在明治初年即告破产——但这并非失败，他最大的胜利，是在维新史上留下了一个辉煌的名字。

下次将介绍诸贵、诸队、诸组(新撰组的拥护者们将会得到一份完整的组员名单)；剑子手列传(绯村剑心和志志雄忠实的崇拜者们去从中寻找他们的影子吧)；以及幕末十大剑术流派，江户三大道场；等等。

责编/KING

# 漫园

KING 向诸位问好！这次的 MANGA PARK 中，集合了一批优秀的作品。

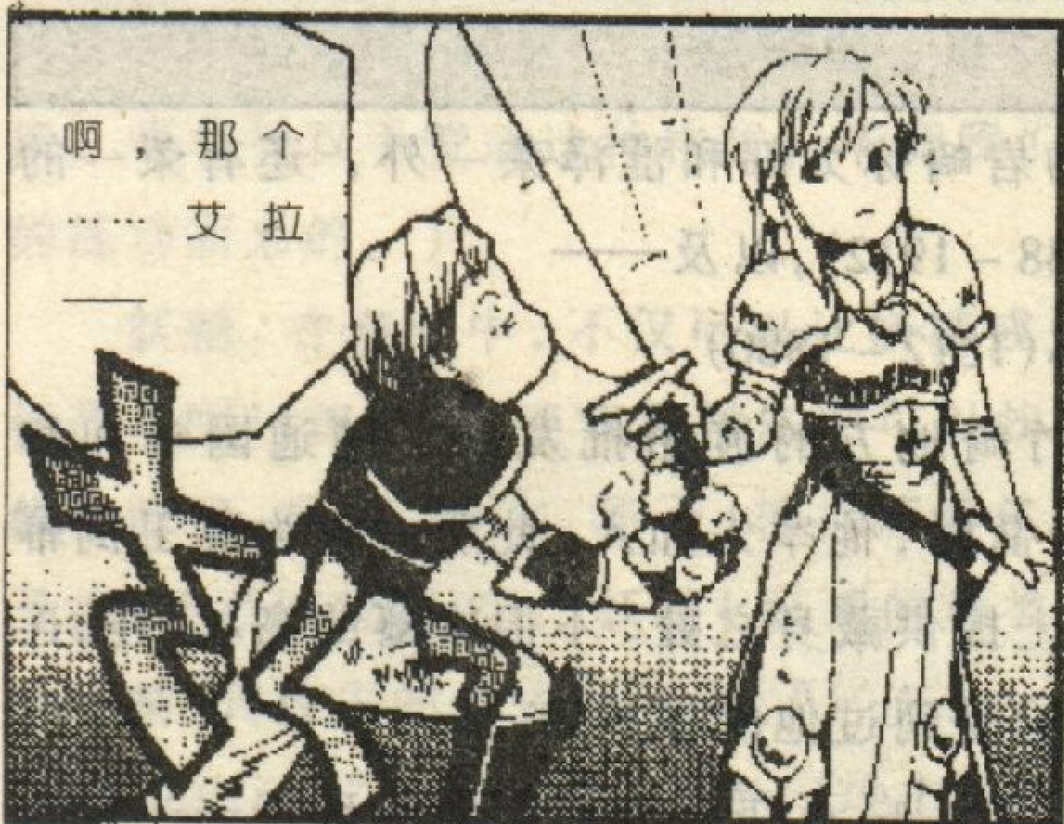



## 火炎之纹章 女剑士





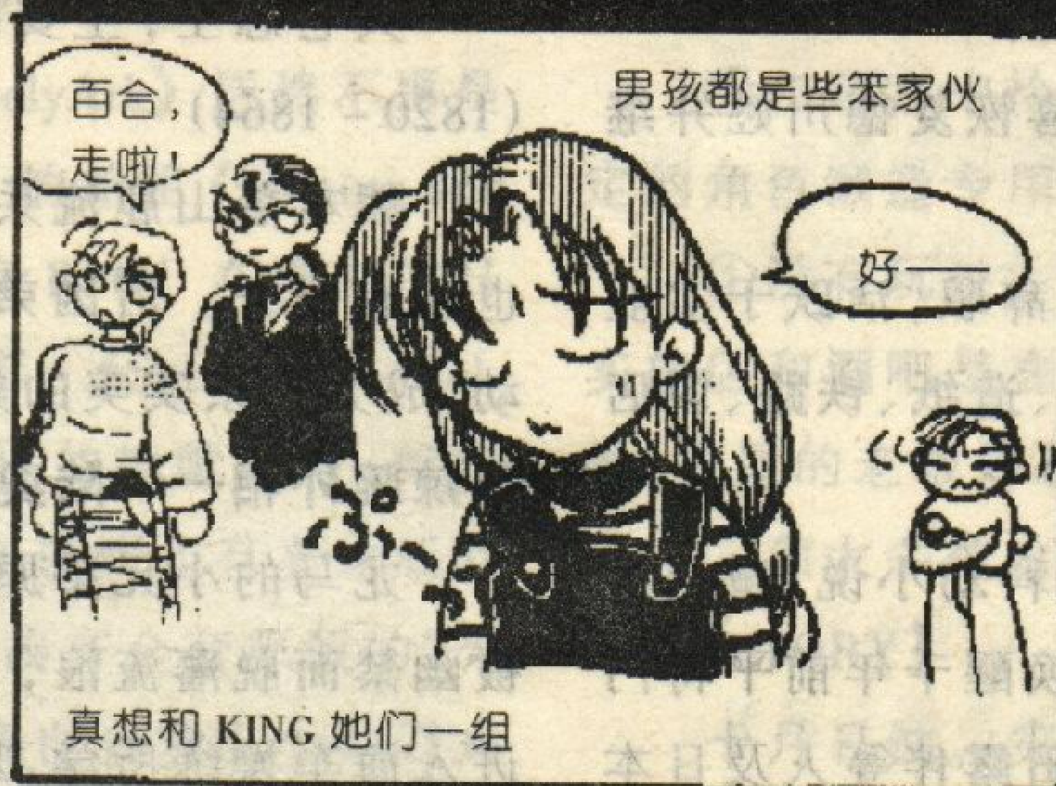






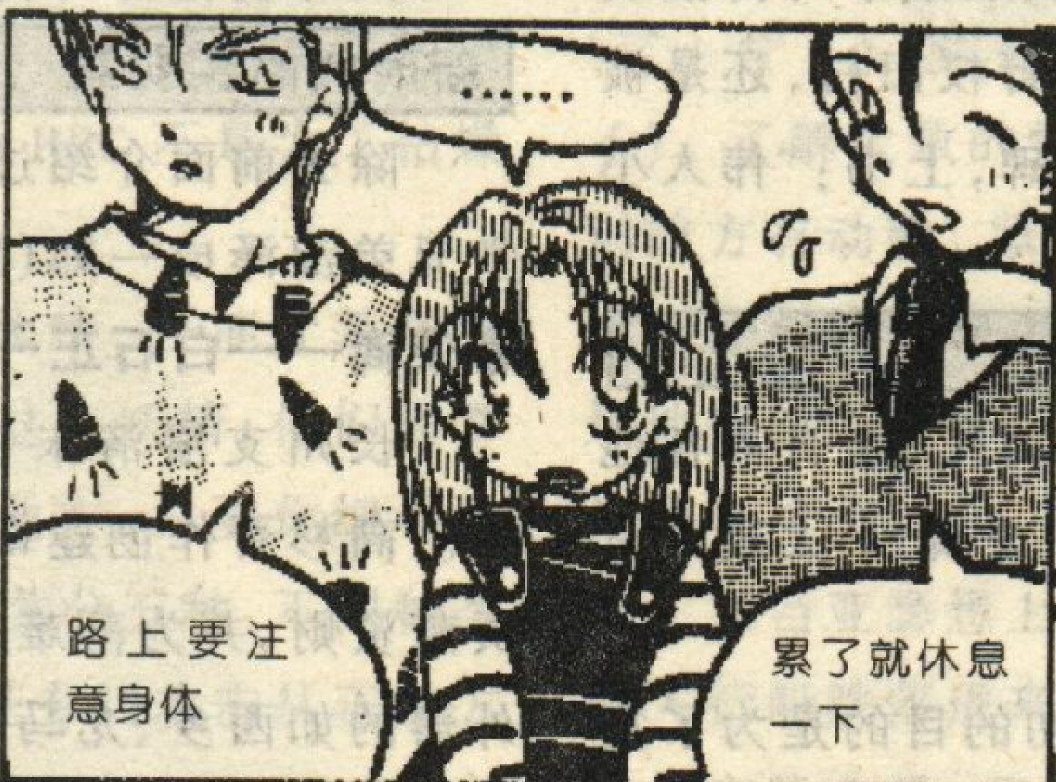


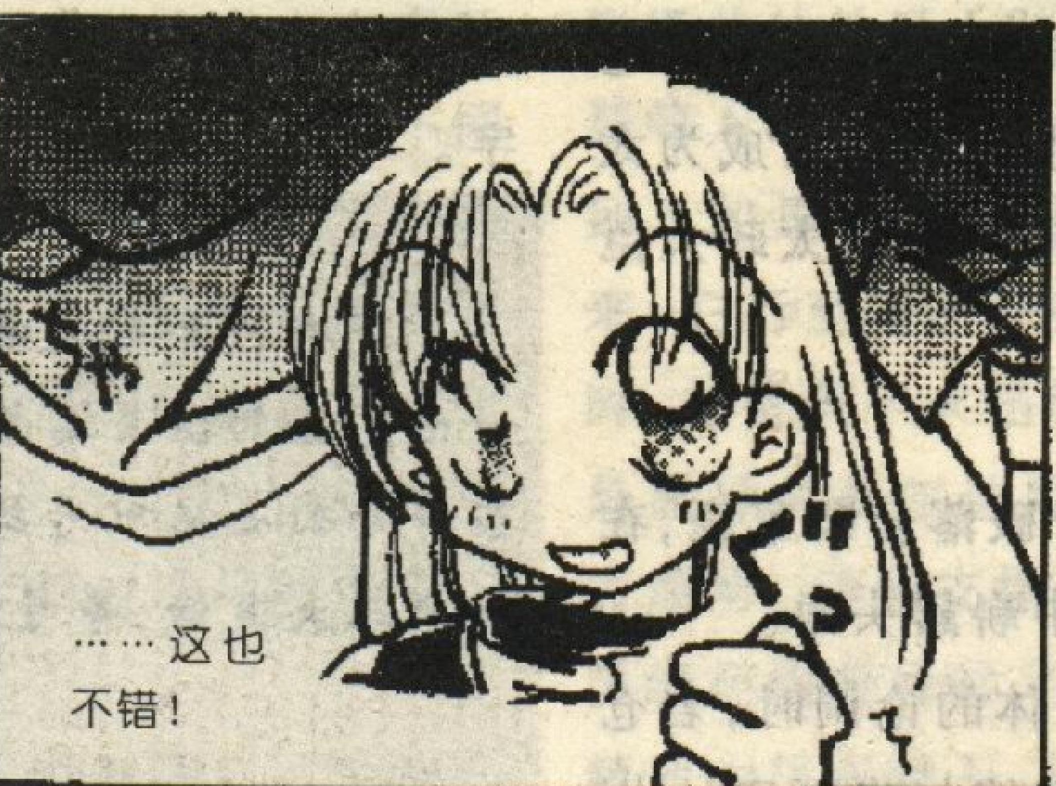
## 格斗之王'96 女孩出场









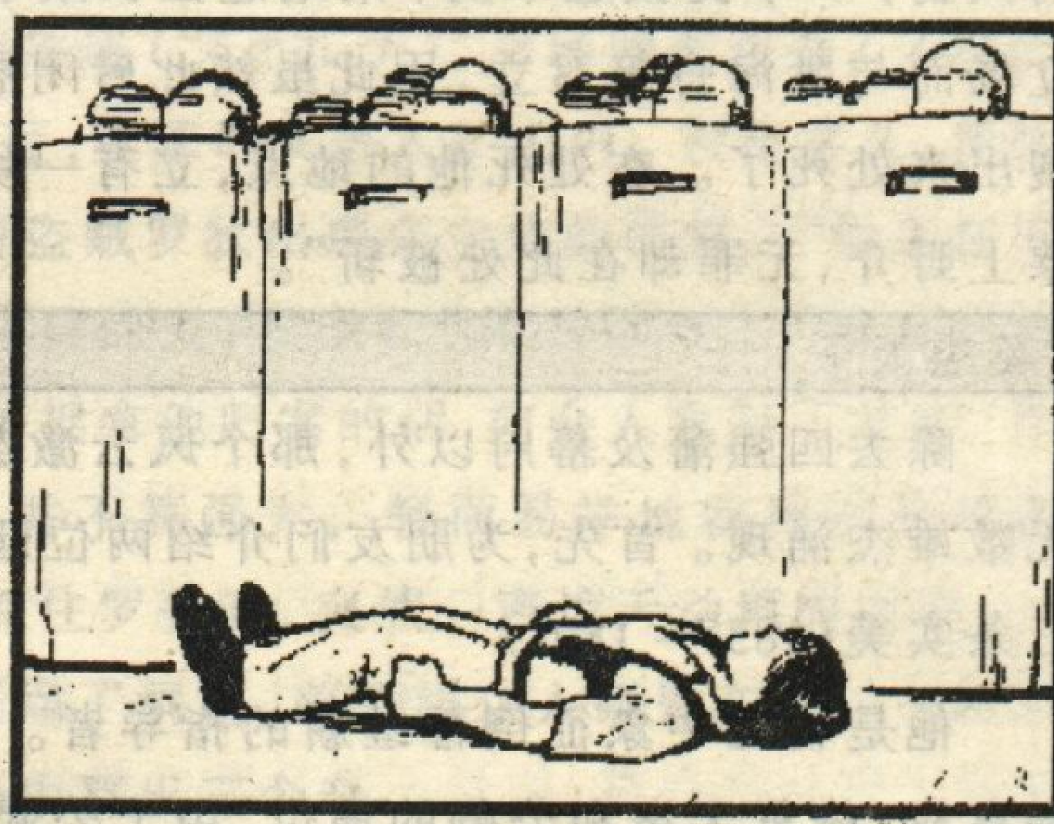




## 铁拳 2 超级警察











# マン园

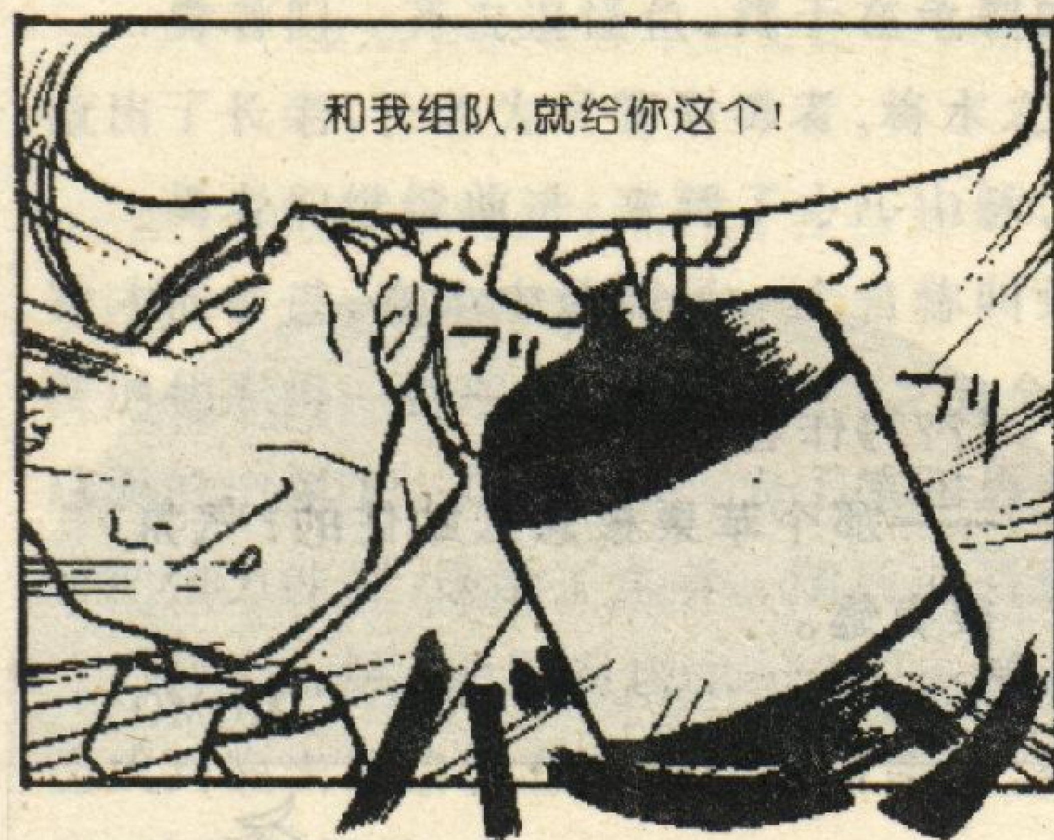


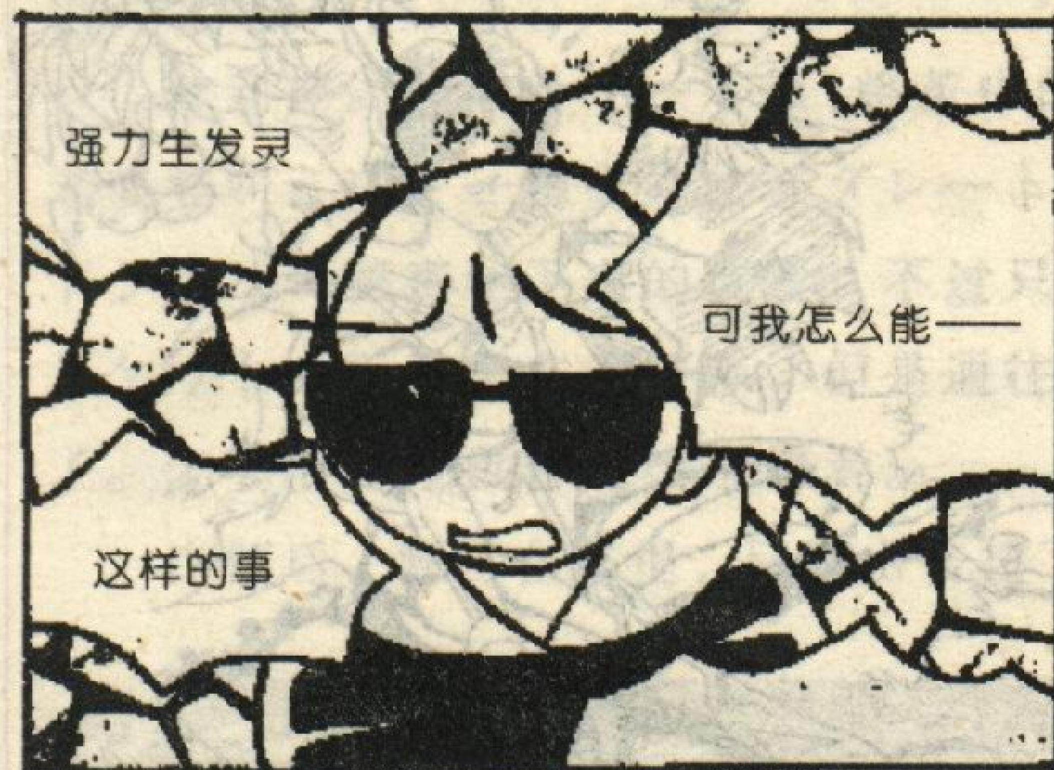

漫画的创作，是美感与构思的结合，在很多读友的来信中，问到“自己很想画漫画，但没有信心”，我想对大家说的是：不必顾虑，把作品寄来！漫画的水准更多体现于感觉而非全靠技术。

（感谢：清华大学Z.L.D插画）

## 格斗之王’96 恶人的邀请





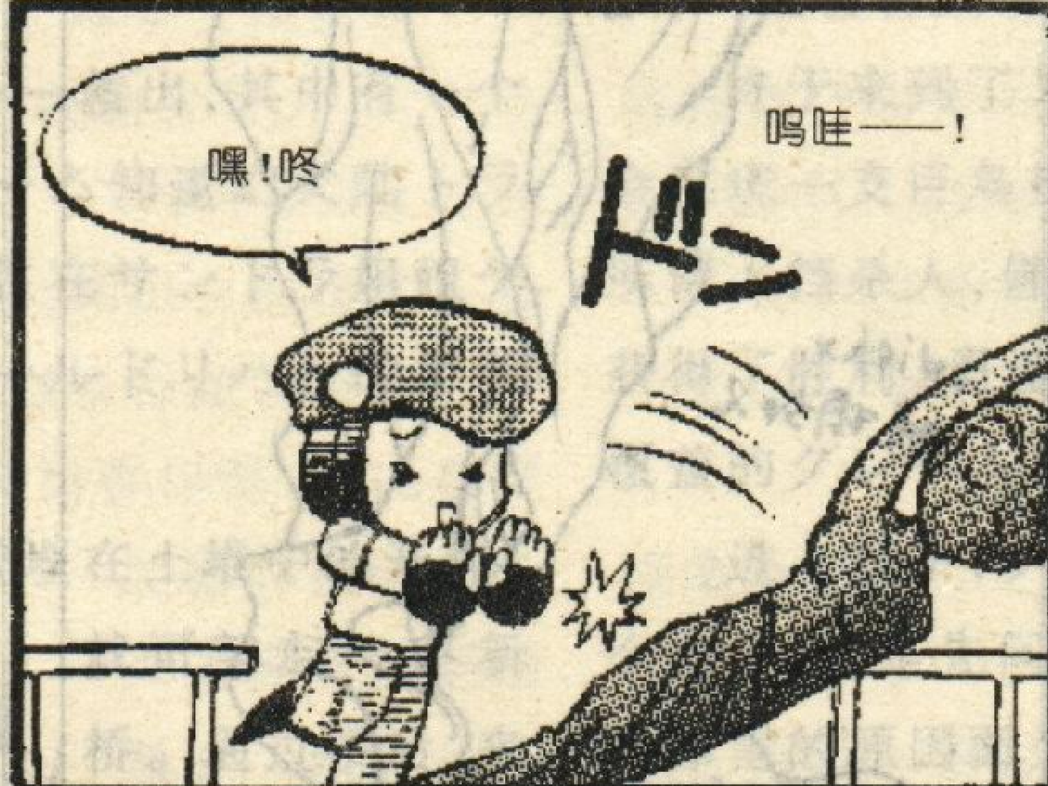


## 生化危机 即死













## 火炎之纹章 初阵的亚丹












# MAN园




《龙之战士》作者/李悦

——主角当上了小渔翁?嗯,很合适。

MOMO



《侍魂》作者/KUMA

——不愧是专业水准呀!不过,"KUMA"不是日文的熊吗?

MOMO

## 火炎之纹章 迪欧的技能















《Wish》作者/雪鹰

——完善地抓住了琥珀君最可爱的一面,スゴイ!

KING

《???》作者/MONKEY

——那个苹果核怎么站住的?气氛很有趣。

MOMO



撷梦园

本栏目在隔了一期之后，再次与大家见面。这回要做的梦是一个三国梦……

撷梦园



# 梦魇

## —英雄记略之一

文/少昊　　责编/BLUE

几声凄厉的鸦鸣，缓缓剪开昏蓝色的天宇。空气闷热而沉重，没有一颗星星能穿透这冻脂般的氛围而殒向地面。蟋蟀在草丛里喘气，早没了吹笛的闲情逸志。一切凝固，只有马蹄声，脚步声有节奏地轻软地循环往复。

担架就应和着这熟悉的节拍上下颠簸，冷手巾一条一条流水般替换着，额头却依旧滚烫。四肢忽而又失去份量，只有一颗心永恒地下沉，再下沉……

旗帜死蛇般蜷缩着，刀枪也收敛了日间跳跃不定的耀眼的光芒；一切都偷懒，只有自己还在厮杀，不停地厮杀。

这是哪儿？刺眼的光芒笼罩着视野中的万物，脚下沸腾的人潮蚂蚁一般。蚂蚁，是的，他们都是蚂蚁，总有一天要停止喧嚣，臣服于我的脚下——只是，那个人是谁？

那个人，那张永远没有一丝喜怒哀乐表情的面孔，深邃而且火热的瞳仁，刀削般棱角分明的鼻梁，骄傲得高高上翘的胡髭，还有肌节错绕不屈的颈项……不知不觉中，一面狰狞的方盾遮去了这可怕的面孔，这可怕的人。盾牌上插满了颤动的翎羽，他却依旧从雪亮一片中越来越快地靠近。

不，不能允许他靠近！取我的铁胎弓来，取我的狼牙箭来！一箭，插在乱纷纷的雕翎中间，深深地刺进去，刺进去。方盾抖了一阵，接着就从云梯上坠下去了。但那张可怕的面孔远没有消逝，自己很清楚的知道，他将再度出现，高冠、长袍、骨子里带着种可厌的施舍者的味道。

“如此悍勇，未知是谁？”

“公孙瓒配下平原令刘备！”

刘备，是的，刘玄德，这大耳贼是无信的。要不是丢了兖州，谁会到下邳去求他收留，一天到晚看到那副施恩不望报的臭面孔。要不是为了阻止袁术北连太山诸将，谁会移军小沛。救他一条狗命。哼，这个织席贩屦的小儿！

“诸君且观布射戟小，为两家解斗。”

纪灵蜷在几案后面，象雪天里一只瑟缩的小麻雀——淮南大将，哈哈这也叫大将？那才是大将——在刘备身后，那一个红的人，那一个黑的人。红的象团火，须髯也火一般燃烧着，嘴唇紧抿，青筋跳动，总爱眯了风目，斜斜地看人；黑的象块炭，双眉也炭棍似的直立着，瞳仁如夜，只有牙齿雪白，象只随时准备择人而啮的豹子。那才是大将！

那一个红的人，那一个黑的人，前面是仿佛刀横于项也无动于衷的刘备。高冠、博带、正襟、危坐、双手扶膝、垂着眼睛，一动不动，不可捉摸如万丈深渊。这个人就是这样，心里真正想些什么，在脸上从来也读不到；你所能读到的，在战时永远是勇烈，在平时大半是慈祥——此刻呢，好象受了委曲来找父兄哀拆的弱书生一样。

“刘备，枭雄也，不可轻纵！”

陈宫那沙哑的声音怎么又响起来了，此次留他驻守下邳，并没有带在身边呀？他擅离防地，下邳一旦有失，绝不能轻饶！这个瘦削、黑黄、敏感得有些神经质的家伙，怎么又脸红了？自己对他一向恩信有加，他真能忠诚不一么？他能叛曹操，未必不能叛我吕布——那天，他的脸真红啊。

“谁使郝萌叛我？”

“萌受袁术谋。”

“谋者悉谁？”

“陈宫同谋！”

曹性浑身是血，躺在担架上，青黑色的脸上，一道刀疤自额头斜切向下颌，皮肉外翻，颌上白骨都现——郝萌快刀，世所知名，而他竟能于先被创后依旧斩萌一臂，真是勇士！抬担架的士卒都扭过了头，不忍心去看那张血肉模糊的面孔，而他的话语却还如平时一样的铿锵有力，斩钉截铁。大家都转过头去望陈宫，陈宫隐在朝阳下的脸色是多么出奇的红啊。

曹性忠，然非大将之才，陈宫即使不忠，此时也不能失去，当初曹操大概也是这种心情吧。当初，啊，多么怀念当初在洛阳温氏园中饮宴的日子啊。红花绿柳，在和风中轻舞；红裙绿袖，在人群中翻飞。大家都醉了，醉于春风，醉于玉容；大家都在笑，但有一个人笑得最特别：他仿佛把整个身心都融化进了笑声里去。他把腰弯下去，把头低下去，再低下去，直伸到汤盆里，汁水四溅，半身都湿。

“此人这般喜笑无忌。”

“此人喜怒都无忌。儿不识他，骁骑校尉曹操是也。”

儿，谁敢称我为儿？董卓吗？他是那样的可厌，一堆肥肉掺些毒蛇的汁液挂起来似的。再早上二十年，也许还算条好汉，可岁月无情，早已把他的棱角都磨平了，只剩一颗野心越来越膨胀！野心，光野心又有什么用？有志于天下者，岂能自留退路？他呢，却造了座郿坞。

雄伟的郿坞，巨人般傲立在广袤的平原上，旌帜蔽日，从这里一直延伸到长安西门。惊天动地的鼓乐声响起来了，金色的车盖遮蔽着耀眼的日光，车盖下那堆肉懒懒地倚在侍妾身上。随着

车轮旋转，上下颠簸，那口袋似的大肚子也不住颤动。近了，长安城近了，王允、公孙瑞各披甲执矛冲上来了。牵我赤兔来，取我大戟来，拍马挥戟，迎上去，迎上去……

"吾儿奉先何在?"

"有诏讨贼!"

一戟，正中咽喉，那堆肥肉瘫下去了。哼，任你凶焰弥天，到头来还不是给门吏开膛点了天灯。儿?谁敢称我为儿!董卓么?就是这个满身浓血、恶臭熏天，刚从城门前爬起来的可怜的老家伙么?他飘过来了，飘过来了，张开粗厚的两手，象要来扼我的咽喉。滚、滚，你生前我尚不惧，纵然化为厉鬼又能奈我何?!

胖子好象泄了气的猪脬，渐渐瘪了……怎么又是刘备?此人真是自己命中的魔星么?不，那怒容不是刘备的，刘备永远也不会笑，更不会发怒。那是，那是须眉戟张的袁绍，一手按剑，一手直指前方。

"竖子，汝以为董卓刀剑不利乎!"

"天下健者，岂只董公!"

袁绍面如淡金，广额丰颐，须长过腹，相貌卓然。在大胆地顶撞过董卓之后，他一手挽须，横着长剑，昂首而出。真想追上去，一戟劈开那名闻天下的骄傲的头颅。哼，要不是短视的董卓放虎归山，今天冀、青、并三州也轮不到他!

如今能当袁绍者，只有曹操而已。这个人，究竟是自己的朋友呢，还是敌人呢?门旗开处，是他走出来了吧，红袍、金盔、粗黑的面孔、偏偏配上一副文人式的长须，挑眉细眼，相貌和名声一点也合不上。他是在发怒了，牙齿咬得咯吱乱响，腮上肌肉如棱;他确实喜怒无忌，什么都摆在脸上，并且还要夸张几倍摆在脸上——和袁绍不同，和刘备更仿佛静水与动炎般的截然相反。

"与汝无隙，何帮夺我兖州?!"

"布为徐州百姓报仇!"

报仇?哈哈真好笑，自己突然间怎么会想出这么个冠冕堂皇的理由来呢?报仇，报仇有什么好处?我杀董卓，为天下人，为关东诸侯都报了仇，可是兵败长安以后，又有谁真心感激过我，想到要还报我?哈哈，报仇!

"某来报华雄之仇!"

"孙坚快刀，正将试汝首级!"

这个人斜对着太阳，从头到脚被映得血一般红，却只有面孔隐在旗影里，颜色象张蟹壳。浓眉斜飞，碧睛高挑，鼻高口阔，肩宽腿长，仿佛一只馋涎欲滴的饿狼，那大环的长刀就是饿狼的牙齿。他竟然死了，可惜，这是自己生平仅见的最骠悍的敌手了。据说是单骑追敌，死于乱箭之下。哼，这个人打起仗来就象饿狼见到猎物一般，紧紧咬住，再不肯松口，为了把食物吞啮干净，他把所有危险都抛诸脑后。

刀起，血标，他的碧睛也渐渐放射出赤红色的光芒来。马蹄声、兵刃鼓风声、惨叫声也压不住他那狂暴的吼叫;虽然还是白昼，每个人却都感觉到了黑夜来临的寒冷和恐怖。狼总在夜里出来觅食。冲过去，靠近他，给他沉重的一戟。格住了么?你是狼，狼又如何，我可是一条龙哪!

"人中吕布，马中赤兔!"

自从孙坚死了以后，袁术就只不过冢中枯骨而已。哼，报仇，我还真要好好还报你袁氏兄弟不可。筝声渐在耳边响起，多美的音乐啊，如轻风、如流水，你们伏在帐外，好好欣赏吧。筝声渐息，喊杀声却响了起来，甲士们冲进帐里来了，扭曲的面孔，血红的眼珠;闪亮的长刀，举起，落下。斫吧，斫啊，隼已脱网，龙已潜渊，你们再也伤不到我半根毫毛了。

袁绍，我枉自为你杀董卓，枉自己为你破张燕，你就这么报答我么?我迟早要还报的!你笑吧，你笑吧，你太注重风度了，笑起来也象戴了个面具，远没有曹操笑得畅快、笑得漂亮、笑得持久。你亲兄弟袁术的笑更是不堪——就像猫头鹰一样。

袁术在笑，焦黄的面皮从下到上，缓缓地起了道涟漪，几茎长须森森地飘起来了，细眉垂下，双眼成了两道缝。咯咯咯咯，这是多么阴冷的笑声啊，这就是他所谓的帝王之相么?枯守淮南，还竟然狂妄地想要称帝——我宁可去听猫头鹰的笑声，也好过见到他。

起风了，袁术的面皮更加颤动得可厌。军旗起初象冬眠醒来的蛇似地扭动了起来，接着徒然打开，迎着星光，猎猎作响。几匹战马胡乱地喷着响鼻，蹄声渐弱，担架也停止了晃动。月亮终于挤破这沉闷的夏夜。贴上了暗蓝色的天幕，星星羞渐地用一块薄纱遮住了自己颤抖的面孔。

明月东升，群星隐没。

吕布及时从半梦半醒中挣脱了出来，缓缓起身。已经是后半夜了，月光均匀地洒在他和部下们站立的高坡上。

"将军安心，看顺破敌可也。"高顺走上前来，深深地一揖。吕布摇摇头，脑后疼痛难忍，抬手摸摸额头，依旧烫得厉害。

"敌将是谁?"

"术将张勋。"

"张勋?"吕布咬咬牙，伸出手去，拄着身旁侯成的肩膀，一点点跨下担架，终于晃晃悠悠地立住了:"酒来!"

亲军跪进斗酒。吕布伸出颤抖的手去端过来，一仰而尽。立刻，他的手不再抖了，他的腿不再颤了，他的脑不再痛了，他的额不再烫了，烫的，只是胸中那把厮杀的烈火。

"张勋竖子!教诸将退后，我自统五百骑破渠!"

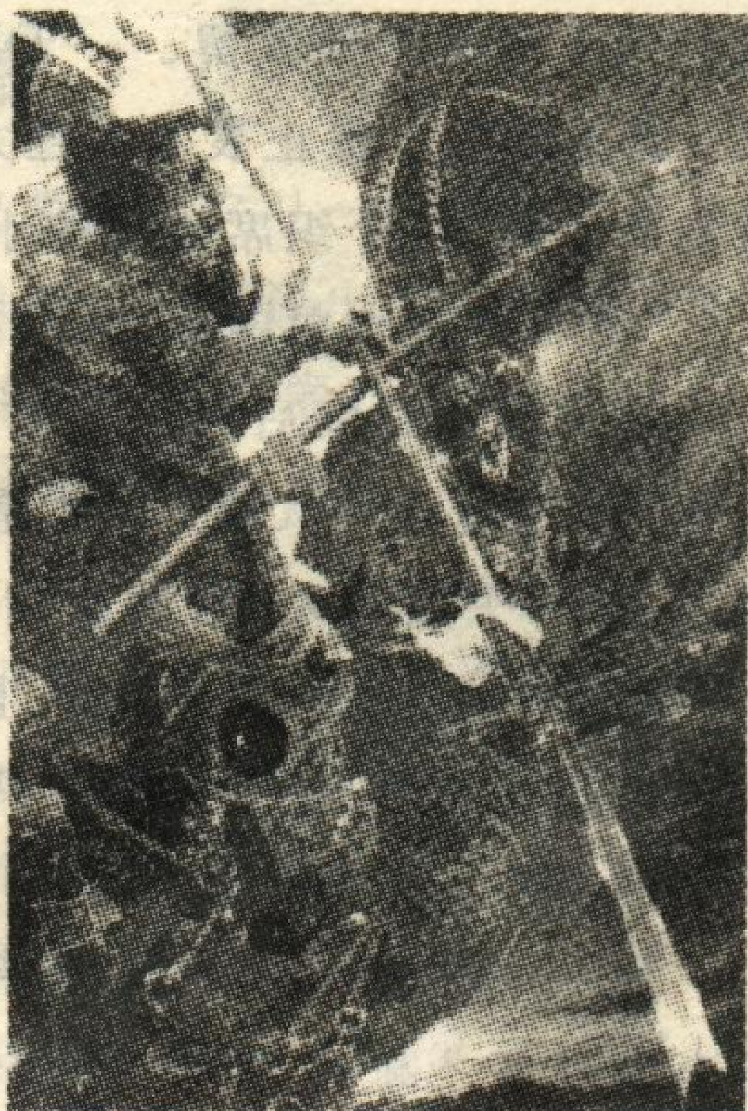
"将军……"

吕布一挥手，打断了张辽的话。他紧了紧勒甲的牛筋，也不戴盔，大步向踩踏不定的赤兔马走去。

赤兔似也已经按捺不住胸中的怒火了，喷着响鼻，双眼炯炯地盯住了自己的主人。吕布扳鞍上马，两名亲军扛来了大戟。

月光下的敌营是这么安静，灯影下无数人马整齐地摆列着，一直延伸到不可见不可知的远处。

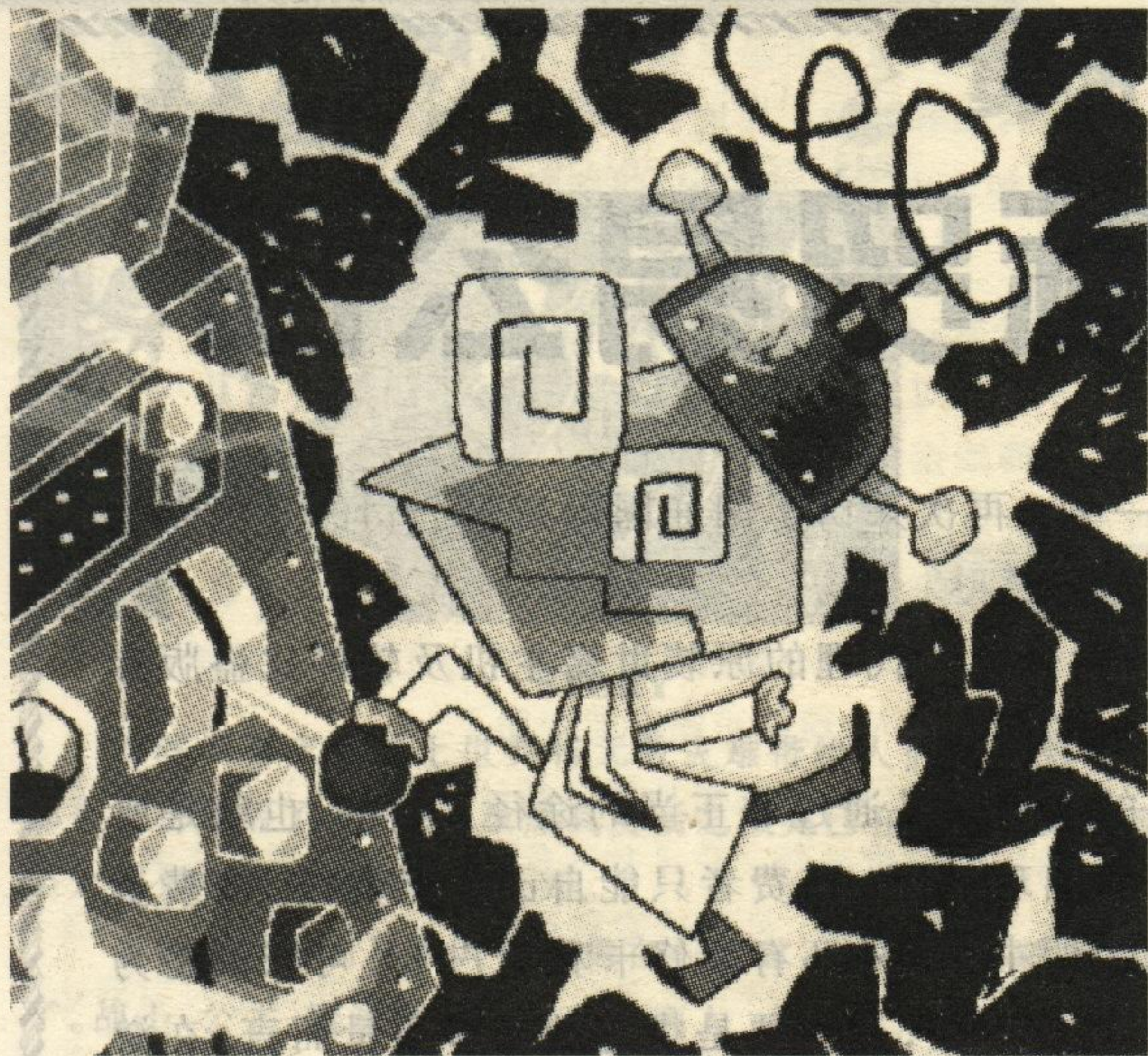
"张勋将兵颇有法度，将军慎毋轻敌。"骁将成廉凑近来提醒。吕布冷笑一声，回过头去——五百亲卫骑兵，无声地等待着命令。



一松马缰，赤兔风一般向山下飞去，仿佛一条火龙似的。五百只猛虎就紧跟在这火龙之后，冲向敌营。

"吕布!吕布!"身前是敌人惊惶的喊叫声，所到之处，潮水般分开，再也不曾合拢。

"人中吕布，马中赤兔!"



# 编读往来

责编/若雨

●我是贵刊的忠实读者，每期必买。但是有时候因为贵刊销售速度较快，不便于我收藏，所以希望能邮购九七年全年杂志。

北京　金华

▲金华先生，因为本刊尚处于发展之初，如果您可以在本地购买，请尽量在本地零售摊点购买，如果确实有困难，请汇款到本刊北京电脑工作室，勿于来信内加钱。

●我是一个漫画迷，我非常喜欢你们杂志中的“漫园”这个栏目。希望能够投稿，请告之投稿要求。

上海　张良

▲想要给本刊“漫园”投稿的读者请注意，漫画不要投铅笔稿，而且画面不要太小，如果画稿选用十六开纸较理想。另外“漫园”负责人表示，希望大家多想一些四格漫画。

●众位编辑大家好，看了贵刊十二月和一月份杂志后，感到耳目一新。最令我兴奋的是连着二期都送了大幅海报，我想问问贵刊是不是以后期期都能送大海报呢？因为印刷费是比较贵的。

天津　纪宣

▲为了感谢广大读者对贵刊的支持，我们将尽力以后期期杂志都送大海报。虽然印刷费是较贵，但是我们为了读者会尽量克服困难。

●我是一个有电玩书刊收集的读者，非常佩服那些靠自己努力来创造攻略的作者。贵刊在攻略的原创性上，明显是国内的最优秀的，希望能够保持。

河北石家庄　唐小强

▲我们认为一个杂志一定要有自己的风格，而我们这个杂志的风格就是在攻略方面保持原创性。象照搬与抄袭是我们所不屑的。

●我是一个电玩迷，突然有一天我发现贵刊中有几个非常熟悉的名字，例如：KING、雪鹰、AKIRA。似乎他们曾在另一个电玩杂志上出现过，不知……

湖南　刘凯等

▲这个问题已经有无数读者来信，来电寻问了，请看一下“96格斗之王”中的吉斯与“饿狼SP”中的吉斯能不是一个人吗？

●我是一个忠实的电玩迷，目前正在玩FC的《勇者斗恶龙》系列，偶然间发现了你这个杂志上有《勇者斗恶龙》，从第一代开始的全攻略连载报导，这对我来说帮助非常大。不知你们编辑部是否会将FC的精典大作都推出全攻略呢？有关于SFC、MD这些机种也曾有许多不错的游戏，虽然已经过时但我也希望看到它们的全攻略。谢谢！！

浙江　顾放

▲本刊编辑部刊出的《勇者斗恶龙》系列，就是FC精典游戏回顾的开始，我们将尽一切可能为广大玩友提供有关于FC、SFC和MD的精典大作攻略。

●诸位编辑大家好，我是贵刊的热心读者，曾经在贵刊上看到过一篇有关于土星和索尼的机能比较，我认为这篇文章有些地方并不正确，我想写一篇有关于土星和索尼机能比较的文章，但是不知应该注意些什么？

湖北　马强

▲马强玩友你好，我们希望广大玩友积极投搞，畅所欲言，把你们的看法真实的写出来。但是是否能给予刊出，将看作者的文笔。另请注意如果你的稿件被刊出的话，你除了能获得一笔稿费之外，还有机会参加我们九七年夏季举行的暑期笔会。

●诸位编辑你们好，我是7月在书摊上发现贵刊的，在短短的6个月之间没有想到贵刊能发展的如此迅速。另外贵刊撒发着一股年轻的味道，特别是有一种细腻中见粗旷的原创风格，希望你们后在提高水平的时候能够保持这种风格。另外，本人想提出一个小小的问题，国内的PS有多种型号：1000、3000、3500、5000、5500、1001等型号，不知哪一种型号更好？

郑州　银见

▲银见玩友你好，感谢你对我们的鼓励，我们会保持自己的风格。另外你提出的关于PS哪种型号更好的问题我们是这么认为的，就目前来看，旧型号的索尼光头质量比新型号的索尼的光头质量要差，但是这也仅仅是本刊编辑部中一位索尼发烧友的个人意见，请参考。

●我给你们写了那么多信，不会都丢进废纸篓了吧？不然为何这么长时间都见不到回音呢？

河南　陆俊

▲怎么敢？本编辑部有专人分检信件，并负责回信，有代表性的问题及要求会在“编读往来”中登出，陆俊玩友大可不必担心，你的三封信都好好保存着。

一句话

▲在节日来临之即，本刊编辑部向所有热读者表示感谢！感谢你们寄来的贺年片，感谢你们寄来的一封封热情洋溢的信，感谢你们打来的祝贺节日的电话。小编们万分激动之余都暗下决心将奉献给广大玩友一个灿烂的一九九七年。

▲上海的王似桎玩友你好，特别感谢你对我们的鼓励和支持，请你放心我们在以后肯定会刊出更新的有关于对战游戏的出招攻略及系统分析。

▲南京徐小星玩友对本刊各个栏目进行了相当有水准的分析，并提出了宝贵的意见和建议，不过，你说希望我们能每期都评出30位幸运读者，这对于还处于起步阶段的本刊未免……

▲有不少读者在来信中仔细列出了本刊中的错字、漏字现象，如南京沃伟峰、广西柳州陈丰等，你们这种认真严肃的态度值得我们学习。

# 再访四通国际贸易公司

最近，本刊记者就四通公司获得世嘉土星代理权一事，再次采访了四通国际贸易公司的左源先生和王梓伟先生。

本刊记者："这次采访，我们主要是想请两位谈一谈贵公司所代理的原装世嘉主机及软件比盗版有哪些优势。"

左："好的。首先，目前国内绝大多数专卖店所销售的主机都是通过非正当的途径入货的，也就是所谓的'水货'，这些主机没有保修，也没有售后服务，一旦出现问题，消费者只能自己承担责任，浪费金钱！而我公司代理的原装主机质量优良，且内附精美的说明书，另外还有保修卡和用户卡，可以说是为消费者想到了家。其次，软件方面原版也要比盗版具有更多优势，这主要是指它的制作质量而言，在游戏进行过程中绝不会有花版或死机的现象。"

本刊记者："但您所说的'水货'和盗版游戏在价格上非常低廉，而原装货则肯定会有相对较高的价位，这种情况贵公司是怎么看的？"

王："盗版生存的原因便是因为它的低价格，但有两个事实不容忽视。第一，无论是主机还是软件，其货源没有保证。拿近日来讲，由于国内打击盗版力度的加强，'水货'土星及盗版软件立即便断市了，而我们的原版因为有合法的途径，所以具有稳定快捷的特点，这才是广大玩家所真正值得依靠的。第二，盗版游戏光盘对主机的损害非常大。由于这些光盘是由不法商人地下制造的，其质量极差，长期使用会给光盘游戏机的光头造成致命的损害。其结果不仅不能玩盗版，连正版光盘也无法读取了。有目共睹的是在价格方面我公司也正在做工作，尽量将价位调低以适应中国市场的现状，大家从我们的广告中也可看到象前期的土星游戏《VR 战士 2》和《飞龙 2》等已经非常便宜，而且这种努力还会继续，相信会让消费者接受和满意。"

本刊记者："市面上还有些世嘉土星的周边附件，听说也并非 Made in Japan，这些商品的性能又怎样呢？"

左："我们在对市场的调查中也发现有这些商品，如光枪、记忆卡、手柄等，需要提醒广大消费者注意的是，由于其制作粗糙，质量低下，使用后经常会给主机造成无可弥补的损害，有时甚至会有烧机现象。到那时再花钱去修，恐怕是得不尝失吧？"

本刊记者："花钱买的是放心，贪图一时的小便宜往往会令人后悔。"

王："总之，我公司在货源，质量及售后服务等方面有着令人信服的实力与保证，相信消费者也会逐渐认识到这一点。"

本刊记者："贵公司除了消售方面的策略外，还有其它的计划吗？"

左："现在只是有一些初步的计划，比如购买我公司的原装正版，以后我们会为玩家建立俱乐部等，以及提供一些优惠条件，当然这都还在筹划中。"

本刊记者："我们也采访了部分专卖店，其中也有一些店主还在对此事抱着观望的态度，我想知道贵公司对此有何措施？"

王："我们已向所有专卖店发出了通告，在限期内与我公司联系，在时限届满如仍不与我公司联系而且继续出售未经我公司授权的世嘉产品的话，都将视为非法！"

本刊记者："也就是说贵公司有可能会通过法律手段来解决，是吗？"

左："不错，不法商贩一定要受到制裁，以身试法是愚蠢的。"

本刊记者："谢谢左先生和王先生接受本刊的采访！"

**本刊记者/白松涛**

# SEGA · KEYPERSON'S NETWORK

# 世嘉公司近况速报!

编译/KING

在本期这一特别企划中，将会向大家报导一些由世嘉社内各部门负责人所披露的情报，以便诸位朋友对其现状与新计划有所了解。

### 软件推进部 SATURN 事务部

基本任务是对软件的检验，技术测试，及对世嘉整体的家务软件销售进行统筹。可以说这个部门是连接软件产销工作的桥梁。在软件测试方面今后会做得更细致，技术评定和用户反馈工作可以使制作部门知道该加强哪些方面。目前的重点是提高音乐和画面的再生处理，另外能将3DCG处理机能强化的工具也已投入。

(部长：前田雅尚)

### 第一 CS 研究开发部

CS，即家用机游戏软件的缩写。而 CS1 研便是世嘉的第一家用软件开发部，该部门以“V 足球”、“翼龙”等系列为代表作，长于高品质的3DCG 制作。另外对于一些游戏的片头片尾动画制作亦有很强的实力，如“新世纪机神战记”便是代表，目前正致力于使用高水准 CG 新 GAME 开发，请大家期待。

(部长：永田浩一)

### CS 宣传部

前面已经介绍过 CS 的定义，这个部门便是家用软件的宣传部，它担负着从土星主机、玩具、TV 及杂志广告、海报、发布会及展出等一切宣传活动的战略及企划的立案与实行。目前正在准备新节目的宣传及'97 年春季的游戏展示会等工作。

(企划小组：南云靖士)

### 第二 CS 研究开发部

CS2 研以 RPG 和 SLG 类节目为开发重点。制作“樱花大战”、“大战略”、“王国传说”等几款名作的小组均在该部门。另外，“世嘉拉力”的移植主要也由该部完成。现在，正进行着继“樱花大战”之后另一款类似大作的策划，同样也将是注重角色个性与感情的作品。请等待它的面世。

(部长：大场规胜及宣传组)

### 第一 AM 研究开发部

AM 业务用机即街机。AM1 研这个部门的制作群，经常在同时进行 6～8 个计划，CG 游戏、问答、智力、体感游戏、使用 ST－V 基版的作品，以及弹珠等等，没有特定的重点类型，目标是开发出使谁都能快乐地玩的商品。近期将会有运动类、问答类的几款作品及一部大型体感射击游戏推出。

(部长：中川力也)

### 第三 CS 研究开发部

CS3 研，即 SONIC TEAM，以制作“音速小子”系列的开发阵为核心，集合了众多年轻有创意的人材。从“音速小子”的开发和进化中，努力将玩家梦想中的游戏送上市场。完成“Nights”的开发后，目前在充电期间，正进行下一部作品的构思。

(部长：中裕司)

### 第二 AM 研究开发部

目前作为 AM2 研，第一热门话题便是对于“VR 战士 3”的反省与系列作品的新企划。另外对应“VR 小子”中“JAVA 茶”的广告，可能会制作一款新节目。届时也请支持。在'97 年中，会继续进行新技术的开发，并将完成前几款街机作品向 SS 的移植工作。

(AM 广告宣传代表)

下面随我一起浏览一下风云变幻的96年……

# '96业界大回顾

激动人心的96年，世界领域发生了各种各样的变化。而GAME业界呢，也在这一年中经历了许多重大的事件，在这里，我们试着来把它们作一下整理，以便读者朋友们有一个更清晰的印象。

**一月**

△SS与PS两大次世代机种迎来发售一周年纪念，在中国的市场占有量明显上升。

**二月**

△超级任天堂软件全面下调价格

任天堂公司于2月1日以后发卖的本社出品之超任软件，价格全部控制在7500日元（约人民币700元）以内。同时NAMCO、KONAMI、BANDAI、J·WING等合作厂商亦对各自的SFC软件作出了向下的价格调整。

△SQUARE决定参入索尼PS主机游戏的制作

史克威尔正式宣布参入PLAY STARION，并决定将超经典系列“最终幻想”（以下简称FF）的第七作在PS上推出。因此，“没有PS便玩不到FF Ⅶ”的这一事实使用户们受到不小的打击。

**三月**

△售价20000日元的新型SS主机发卖

世嘉将土星（SATURN）主机的新品种以比旧型机低14800日元（约人民币1400元）的价格推出。该主机与旧型的软件自然是完全通用，以纯白色外壳及低价位受到欢迎。

△PS主机的FIGHTING BOX套装发卖

索尼公司将其PS主机以全新套装（SCHP 3500型，白绿盒）发售，除本体外附加双手柄及一块记快卡，价格24800日元（约人民币2400元），实际上也是一种降价措施。

△SQUARE成立新的软件流通公司

该公司主要为软件的销售及推广而设立，并与SEVEN ELEVEN、FAMILY MART等机构建立合作。

△爆炸性宣言——“ENEMY ZERO”在SS推出！

以“D之食卓”而著名的WARP会社社长饭野贤治，在27日的PS发布会上，突然宣布AVG“ENEMY ZERO”的PS版发售时间无限延期，而将于'96年秋推出该游戏的SS版。这种强烈的宣言使他一时成为话题人物。

△22日，CAPCOM的恐怖AVG游戏《BIO HAZARD》（生化危机》）发售，一时掀起了AVG旋风，同类型游戏层出不穷，至今未衰。

△28日，SS上推出首款以ROM卡带支持的游戏——《格斗之王'95》，其水准之高令业界颇为称道！

**四月**

△X-BAND通信服务在日本开始

使超任玩家可以享受到和电脑用户同样进行通信对战乐趣的X-BAND开始启用，对应游戏包括“超级街霸Ⅱ”、“超级马里奥赛车”，“超级火焰摔角X”等。

△SQUARE公布了在PS上发售的第一个游戏——《TOBAL NO.1》，由岛山明提任人物设计，不用材质贴图，但采用了高解像度及一秒60格画面播放功能。

**五月**

△公平竞争委员会对索尼SCE进行调查

公平竞争委员会以“对销售店停止输送产品”等方面的怀疑对SONY·COMPUTER·INTERTI MENT”（简称SCE）展开调查。期间SCE对外界称“本社也正在调查中”而表示无可奉告。

△E3开幕，任天堂64在美国初次登场

在美国洛杉矶，集全球电视游戏软硬件新产品于一堂的世界最大展示会“E3”开幕，会上任天堂64主机初次公开亮相，吸引了众多与会者的视线。

△SONY正式公布以会员制发售可自行开发PS游戏的黑色主机，随机附送两片CD-ROM和3本使用手册，而会员可通过INTERNET取得最新开发工具示范软件等，售价为12万日元。

△世嘉公司宣布将在电脑上推出无需硬件附加的WINDOWS'95专用游戏《VR战士PC》。

**六月**

△任天堂 64 终于开始发卖

从原定的 4 月 21 日延期约 2 个月（如从最初预定的日期约延后了半年）的任 64 主机，终于上市了。同期推出了“马里奥 64”、“飞翔之翼 64”及“最强羽生将棋”3 款游戏均得到较高的评价。

△索尼的 PS 主机再次降为 19800 日元（约人民币 1850元），型号为 SCPH5000。

△世嘉宣布将于 8 月 30 日发售其被称为 MODEL－2 基板之极限的《格斗之蛇》SS 版，并且无需附助配件。

**七月**

△“GB POCKET 发卖 GAME BOY 主机的新款式“GB POCKET”(GB 口袋)以 6800 日元（约人民币 600 元）的低价格推出，对应软件及性能与旧 GB 相同，重量约轻 150 克，设计了 5 种外壳颜色，至秋天还发行了银色及金色（限定版）两种。

△SS 用 MODEM 发卖

世嘉推出 SS 专用的 MODEM，使 SS 具有通信机能。

△BANPRESTO 宣布了将在 PS 上制作多款精典大作，其中包括以真实比例来表现的《新机器人大战》。

△由世嘉的 SONIC TEAM 负责制作的《NIGHTS》，连同 ANALOG 手柄的限定版与普通版正式发售。

△SNK 公布会在 9 月 20 日推出对应全新 RAM 卡带系统，“扩张 RAM CAPTR1DGE SYSTEM”的 SS 游戏《饿狼传说 REAL BOUT》，8M BIT RAM 带连同游戏 CD－ROM 售价为 8800 日元。而将会推出对应此 RAM 卡带的 SNK 作品有《侍魂～斩红郎无双剑》及《格斗之王’96》，另外 CAPCOM 公司也正计划推出对应游戏。

**△一本全新游戏综合杂志《名品消费》（电子游戏与电脑游戏）诞生。**

**八月**

△超级任天堂主机降价

△2 日，SQUARE 的首款 PS 游戏《TOBAL NO.1》正式发售，并且附送了一张广告 CD－ROM，其中包括《太空战士 7》、《太空战士战略篇》、《Saga Frontier》及《武士道之刃》等。

△SFC 主机自 8 月起降价至 9800 日元（约人民币 900元）。

△广告片主角在对战游戏中参战！？

在世嘉的 POLYGON 对战格斗作品“格斗之蛇”中，百事可乐的电视广告片主角“百事侠”（PEPSI MAN），亦作为隐藏的战士登场。相对于以往单纯在背景或人物的服装及用语中出现的广告，这是一个崭新尝试。

**九月**

△AM SHOW 开幕，3000 款产品参展

在千叶幕张展览馆，一年一度的 AM SHOW（业务用娱乐机大展）开幕。本届有超过 70 家厂商推出了 3000 款以上的产品，其中最引人注目的是世嘉公司的代表作“VR 战士 3”。

△20 日，PS 版《女神异闻录》发售，27 日 SS 版《樱花大战》发售，一时间各机种用户雀跃不已。

△30 日，美版任 64 降价，从 249.95 美元降为 199.95 美元。

**十月**

△“FF Ⅶ”发售日决定

SQUARE 宣布“FF Ⅶ”（最终幻想）的发售日定为 1997 年 1 月 31 日，价格 6800 日元（约人民币 600 元），以 CD×3 枚的容量推出。

△世嘉宣布日本国内利用 SS 的 X－BAND 进行通信对战的人数已超过十万。

**十一月**

△任天堂将开展 SFC 软件可复录卡带服务。

△1 日，SCE 大作《妖精战士》发售，第一周销售量达 26 万之多。

△23～24 日，在千叶幕张召开初心会，大量任 64 软件公布，其中有《叮当》、《大盗伍佑卫门》以及《超空间棒球》等。

△日本神奈川爱乐乐团在涉谷会堂举办了 DQ 音乐会，主要以“DQ3”为主，另外加入了四首新曲。

△PS 又出新型机，这次是 SCPH－5500，它主要是将 AV 输出端子简化了，改用专用 AV 线。

**十二月**

△14 日，任 64 的《马里奥赛车’64》发售，附带一支手柄，总共售价 9800 日元。

△圣诞商战白热化、SS 推出新款主机，附送《NIGHTS 冬季限定版》，而 PS 方面则有《暗黑破坏神》、《WILD ARMS》等大作先后登场。

△PS 全球销售量达到 1000 万台，其 8 月时为 720万台，而 3 月只有 280 万台，这种增长速度令业界惊叹！

## 综合篇

’96 年的新闻大致如上所述，不过总象是流水帐，若要分类归纳这一年的动态，请随我们来从几个方面一起回溯。

### ☆降价大比拼

从’96 年 2 月任天堂软件降价开始，世喜对 SATURN 主机、索尼对 PLAY STATION 主机及软件、任天堂对 GB、SFC 主机进行了一番你追我赶的降价争夺战。

不过，“自己赔本，也不让别人赚吆喝”是愚蠢的，这些厂商是否有些不择手段地竞争呢？当然不是，如果没有充分的准备，谁也不会去割肉充饥，他们的降价，都是在具备这样做的条件后才实施的。

对任天堂而言，即使将“火炎之纹章”这样的名作以 7500 日元发卖，对于全局也不会有太大作用，但在 NAMCO、BANDAI、KONAMI 这样的大软件商达成一致后，全面降价对于市场效益及宣传效益诸方面的推动效果便很明显



了。

而世嘉呢，所推出的白色SS能够实现大幅降价是建立在技术突破上的，虽然新机与旧机能做同样的工作，但实际上内部回路已进行了简化，因而降低了成本。



索尼方面，其PS主机现已高达全球1000万台的累积销售量，而在这种情况下对于量产体制的工本带来的负担已经大为减轻，至于软件，在'96年7月喊出"PS THE BEST"口号的索尼，为赢得更高的市场占有率，降价也是必不可少的。

### ☆街机之潮

街机游戏大作不断，几乎尽集于'96年，在9月分的AM展中更是有无数热作登场！其中包括CAPCOM的《街头霸王EX》、《街头霸王3》、《巫术战士》(《WAR ZARD》)；SNK的《格斗之王'96》、《天草降临》，SEGA的《VR战士3》等等。对战以外的作品亦同样精彩纷呈……今年这种情况是否会愈演愈烈呢?且拭目以待吧。



### ☆限定商品大火爆

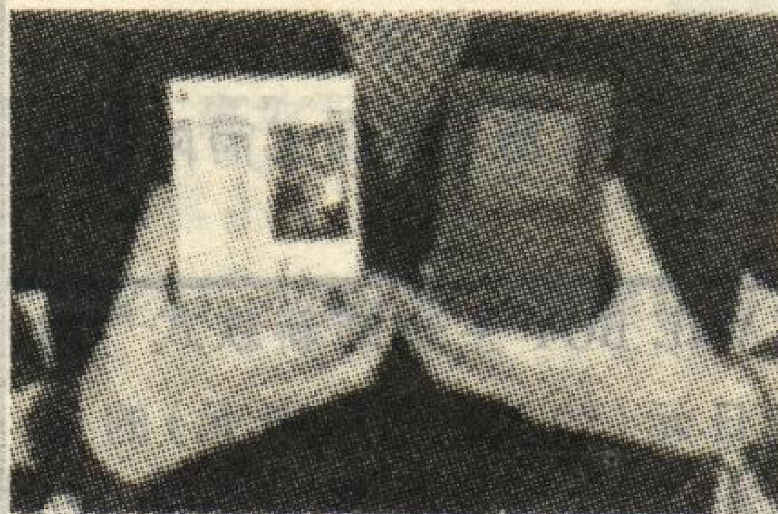
附带专用滑鼠、海报或音乐CD的限定版游戏软件在'96年超过以往任何一年的纪录。PS的"NAMCO名作合集"、"胜利地带2"、SS的"梦幻模拟战Ⅲ"、"NIGHTS"、"樱花大战"等均有珍贵的特别版或限定版推出。不过有趣的是，价格方面存在极悬殊的差异；比如"NTGHTS"的圣诞冬季限定版是以超低价1500日元（约人民币150元）出台的；而"樱花大战"的特别限定版定价高达8800日元（约人民币800元），但销路亦极好以至于目前呈缺货状态，日本少数几家有该GAME的专营店趁机以翻倍的价格销售，但仍然越炒越高。这表明炒作方式多种多样，游戏的好坏亦多少决定着炒卖后的效应。





### ☆新机种登场

提起'96年的新机种，当然便是任64，不过其走势被软件稀少所累，未能在当年展开拳脚，应得的市场并未得到，只有将希望留到'97年的新软件面世——毕竟机能再强，软件才是推动主机的主要因素，而任64的软件虽有质量，却没有数量。



另外要勉强说还有新机种，便是7月份继头一个月任64之后上市的一堆五颜六色的"GB口袋"，不过，它毕竟还是GB嘛！由于这两年GB上有不少上佳GAME，所以其主机销得也不错。像"SNK热斗系列"、RPG的"口袋妖怪"、"风来的西林"等，都是很出色也很卖钱的作品。

### ☆软件大繁荣

SS与PS作为次世代的中坚，在经过一年的奋斗后，进入了较成熟的阶段，确立了自己的姿态，方向和原则，软件方向也跟着成熟起来，占据了市场的主导地位。



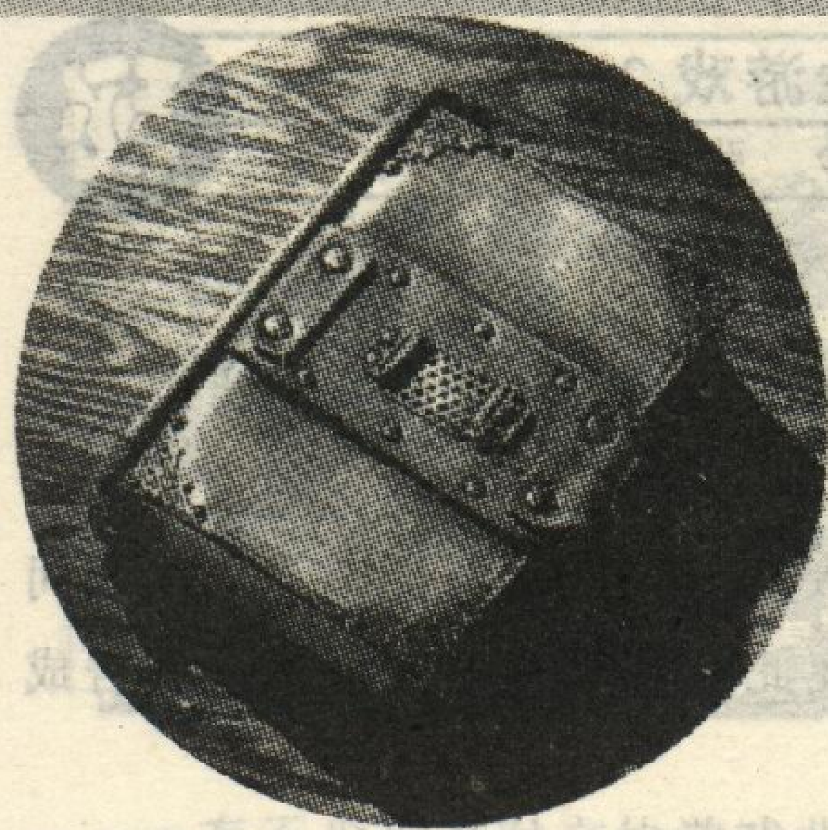


96年的SFC虽然举步维艰，但仍有不少优秀游戏问世，如《大金刚3》、《DQ Ⅲ》等，这些作品的销售情况都不错。在次世代方面，SQUARE加盟PS并陆续公开96年末97年初4款力作的各项情报；再往下来便是几款次世代软件的大成功，如《BIO HAZARD》(《生化危机》)等；另外、或从街机移植或原创的对战格斗游戏这几年火起来后势头至今不减，且有越来越热的趋势。嗯，'97年中，又会有什么样的成绩呢?



*行了，该写的差不多都写了。本想写几句收尾的话，但又想游戏本就是属于广大玩家的，96年的甜酸苦辣与风云变幻当然最好还是留给诸位自己去评说！那么，这最后一段的空话或者说废话，就算是收尾吧。*

文/KING 责编/BLUE、MOMO



秘法不传,技艺无双

# 秘技库



责编/CZY

## FC 洛克人

广西柳州 纪小旋

**无限1UP**

在取得磁力光线炮后,进入炸弹人的关内。在进入头目的房间前,先进入放有1UP宝物的房间,取得1UP宝物后。回到房间的入口,发射磁力光线炮后向左跳,然后立刻回到原地,这样便会发现1UP宝物再次出现,不断重复便可取得大量1UP了。

## FC 洛克人2

广西柳州 纪小旋

**密码的法则**

在下表可以看到密码的分配法则:先决定能源罐的所持数量,分别有零至四五个选择,之后再决定已有哪些头目被打倒,表中H至C八个字母分别代表八关的头目,举例说,如你要在持有一个能源罐,已打倒八个头目的状态下开始游戏,只要按表所示,输入A-2、B-3、E-4、D-2、B-5、C-2、B-1、D-1,便可以了。

| 能源罐=0 首先输入A-1 | | | 能源罐=1 首先输入A-2 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 头目 | 已打倒 | 未打倒 | 头目 | 已打倒 | 未打倒 |
| H | B-2 | D-5 | H | B-3 | E-1 |
| A | E-3 | D-2 | A | E-4 | D-3 |
| W | D-3 | B-5 | W | D-4 | C-1 |
| B | D-1 | C-3 | B | D-2 | C-4 |
| O | B-4 | C-4 | O | B-5 | C-5 |
| F | C-1 | E-4 | F | C-2 | E-5 |
| M | E-5 | E-1 | M | B-1 | E-2 |
| C | C-5 | E-2 | C | D-1 | E-3 |

| 能源罐=2 首先输入A-3 | | | 能源罐=3 首先输入A-4 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 头目 | 已打倒 | 未打倒 | 头目 | 已打倒 | 未打倒 |
| H | B-4 | E-2 | H | B-5 | E-3 |
| A | E-5 | D-4 | A | B-1 | D-5 |
| W | D-5 | C-2 | W | E-1 | C-3 |
| B | D-3 | C-5 | B | D-4 | D-1 |
| O | C-1 | D-1 | O | C-2 | D-2 |
| F | C-3 | B-1 | F | C-4 | B-2 |
| M | B-2 | E-3 | M | B-3 | E-4 |
| C | D-2 | E-4 | C | D-3 | E-5 |

## FC 洛克人3

广西柳州 纪小旋

**画面变成慢镜头**

当按着2P手柄的↑时,动作会变得缓慢,此外,闪动的方块也不会消失。

**强力跳跃与无敌**

如果按着2P手柄的→,再按1P柄的A,便可使出强力跳跃,这样就算掉落在溶岩中也不会死亡,只要立即用强力跳跃回到地面,尽管体力变成零,也会成为无敌。

**不会被吸走**

在接近磁力苍蝇时,立刻使出滑行的话,便不会被它吸去。

## FC 洛克人4

广西柳州 纪小旋

**引爆电钻炸弹**

在发射出电钻炸弹后,按B键便可在随时随地爆炸。

## FC 柯拿米世界

福健厦门 周方

**音乐测试**

在打倒最后的敌人华路达,拍摄纪念照片后,等待游戏终结,这时按B键便可听到背景音乐,再按↑的话柯拿米侠会做出有趣的动作,而按B则可试听另一首音乐。

## FC 柯拿米世界2

福健厦门 周方

**简单地过关**

只要把取得的密码次序左右互调,便可自动过一关,例如把在第二关的密码,由头至尾调转输入,便会自动进入第三关。

**无限1UP**

在WORLD4出现大量敌人时,变身成为乌巴,再用加拉剑把敌人变成云,然后乘坐这片云取得天使标志,当取得十个后便可得到1UP,不断重复便可获得大量1UP。

**跳过地图画面**

在地图画面按2P手柄的A键,便可马上天始下一版游戏。

## FC 林克大冒险

山东济南 刘佩

**空间转移Ⅰ**

在乘搭神殿中的升降机时,同时按着手柄的↑和手柄的↓,这样,升降机的速度会突然加快,更可去到一些平时不能到的地

方。

**空间转移Ⅱ**

当进入有敌人的桥或城寨时，画面便会切换成战斗画面，在此时后退，离开战斗画面后，立即按手柄相反方向，这样在回到地图画面后，林克便可越过怪物的位置。

## FC 迷宫组曲 秘

河南驻马店　张德

**简单取得大量金钱**

首先在一楼的房间不要取音乐盒，在打倒所有怪物后，取得它们留下的水晶，然后回到起点自杀，在回到标题画面后连续按A键，在画面出现数字的一刹那选接关。在游戏再开始后，进入音乐盒的奖分版，里面有很多音符，取得后便可获得大量金钱了。

## SFC DARK HALF 秘

湖北武汉　江舟

**取得隐藏的武器**

第1个是ムラマサ。将游戏向前推进到降临节第5天，然后以ローダ的隐藏村落为起点向西方的半岛前进，可进入一个位于岬角的隐密的地区，在一个与其它树木大同小异的树根处调查便可以找到，它装备后可提升攻击力36，速度10，魔法攻击力10。

第2个是ドラゴンセイバー。首先要让游戏进度推展至降临节第3天，并且进入ロウバム东边的隐密地区。然后调查水井即可得到。装备了这个武器，攻击力及防御力各会上升28和5。而且利用这个武器来攻击名字有ドラゴン的魔物最有效。

第3个是オーガスレイヤー。让游戏发展到降临节第3天，并且进入ロウバム南边的隐密地区。在此调查小井即可取得。装备后可以使攻击力上升38。另外，如果用它来对付名字中有オーガ的魔物的话，将会造成对手极为严重的损伤。

## SFC J联盟'96 秘

辽宁沈阳　赵辉

**隐藏球队登场**

在模式选择画面之下，按→、→、←、→、←、→、←、←的顺序输入，接着开始プレシーズン模式。然后在队伍选择画面中会出现"OLDIES"的队伍，请选择它。这一个队伍全部都是由织田信长、德川家康等历史上著名的人物所组成的哦！而且各位只需要输入一次以上的指令，之后不管任何时候都可以选择。另外，在J联盟模式之下如果优胜的话，也可以使用这一个隐藏的队伍来参赛！

## SFC 翡翠龙 秘

湖南长沙　张志

**取得多种道具**

主角来到大カシャ岛的禁断洞窟的最底一层，夺取宝物"禁断的实"。主角可往岛上西方有如废墟的小村去将"禁断的实"交给正在家中熟睡的老人。如是者，主角便可进入村子的空屋内，得到免费的HP与MP回复。此外，若与老人身边的老婆婆搭讪，则每次均可获得一个回复宝物"アイテムのハイポーション"。

## SFC 超级人生游戏2 秘

湖南长沙　张志

**可到任何地方**

以下介绍的秘技，可令你无限次增加尚余未行的步数。首先，玩者应在标题的画面上选择"OPTION"，并进入"おぷしよんめにゅー"的画面，跟着顺序输入"L、R、L、R、X、Y、B"两次，期间毋须理会游标所在位置。玩者在此时若听到声响，输入便告成功。

其后玩者大可自行决定参加人数与行进路程，并开始游戏。玩者待自己的角色移动时，尚余步数降为"0"之前，应按下R键。

如是者，尚余步数便会增至八步。玩者若能反复使用此秘技，便可去到版图任何一个地方。若想自己停下来，只须按L键便可。

## SFC 钟楼古宅 秘

北京　肖健

**灰色的女教师**

在东馆有电话的房间内，当メアリ一老师手持利刃来袭时，可立刻按下房间内的电灯开关。如是者，灯光便不会消失，但メアリ一老师则已变为灰色。

## PS 银河少女警察2086 秘

天津　程跃

**CG观赏模式**

在爆机画面结束后，画面出现"FIN"要稍为等待，直到游标变成一个咖啡杯便按○，这时就可在OPTION中的GALLERY模式观看游戏里出现的CG。

## PS 海底大战争 秘

天津　程跃

**无限接关**

在接关画面里，当接关次数为0时，只要按住△及SELECT的情况下按START，便可增加一次续版的机会。

**选关**

在标题画面中，先把游标指向START，然后按住↗及SELECT再按○，画面上便会出现选择版数一项，以左右来选择进入想玩的关内。

**调节速度**

在游戏途中先按暂停，然后按住R2及△的情况下来解除暂停，便可增加速度；同样道理如果按住L2及△的情况下来解除暂停，便会减低速度。

## PS 伟大的龙珠传说 秘

上海　方同

**百分之百完美结局**

在启动游戏时，先于标题画面中输入"SELECT+△+□+×"及进入游戏，之后只要打胜及进入Z RANK画面后输入"SELECT+△+□+×"，于是玩者便可按钮随意调教Z RANK，甚至到999也行，这样一来无论用何种方法爆机都可以看到完美结局。

## PS 超能力大战 秘

南京 刘海东

**看到主题歌词**

在片头动画时是有主题歌的，如果你想看到歌词的话就要启动游戏及“TAITO”标志出现时立刻紧按2P手柄的“L1+L2+SELECT”直至播出主题歌为止，这样画面便会显示出歌词。

## PS 浪客剑心 秘

北京 孙高

**使用隐藏人物**

斋藤一：在标题画面中按住1P手柄的“→+L1”进入对战模式。

神谷薰：在标题画面中按住2P手柄的“←+L1”进入对战模式。

斩马刀左之助：在标题画面中按住2P和1P的“SELECT”进入对战模式。

## SS 四国战机特别版 秘

广东广州 贾勇

**取得所有隐藏战机**

在标题画面中，只要顺序输入“START、→、R、→、R、→、R、→、R、B、START”于一声响声后便成功。

**自动调节射击方向**

游戏中有两架战机可以自行调节方向，它们分别是VOLK的“Ka-50 HOKUM”及LORO的“BOULTON PAUL DEFIANT”，游戏中只要先连射及以方向键来控制方向，OK后只要按紧按钮便会向锁定的方向射击。

## SS 格斗之王'96 秘

广东广州 贾勇

**使用最终BOSS**

在选人画面中按住START键后，顺序输入“↑+Y、→+A、←+X、↓+B”，这样便可使用最终的两位BOSS。

## SS 街头霸王ZERO2 秘

广东广州 贾勇

**“杀意樱花”登场**

此秘技只适用于“SURVIVAL MODE”中，在人物选择画面时将游标移到樱花处，按住START键，再顺序输入“↑、←、↓、←、↓、→、→、↓、←、←、↓、↓、↓、→、↑、↑、→”，这样游标会停在隆处，之后按住START键选人，这样便可以使用“杀意樱花”。其实她只是变了种新颜色，招术上并没有改变。

## SS 战国之刃 秘

北京 陈静

**使用两位隐藏人物**

在人物选择画面中将游标移到“迷”上，然后输入“↑×3、↓×3、↑×7”，成功的话便能使用“艾恩”。另外，只要玩者在任何等级中把所有人物打爆机（包括艾恩在内），这样就可使用第二位隐藏人物“玛丽安”（即《GUNBIRD》中的人物）。

## SS VR战警2 秘

四川成都 胡志强

**随意使用3名角色**

在选关画面中选版后立刻输入以下秘技便可从三位角色中任选一位进行游戏：X为瑞治、Y为斯米迪、Z为珍妮。

## SS 光明圣舟 秘

四川成都 胡志强

**很强的道具**

游戏中有一种名叫“小柄”的武器，如果将它做为道具去攻击敌人的话，威力会十分惊人，不妨一试。

## NG 风云SUPER TAG BATTLE 秘

山东泰安 段建伟

**选用最后两位BOSS**

按下一操作便可使用两位首脑（但在以下三种情况时无法使用，请注意！1、不能使用记忆卡；2、在得分签名时不能签名；3、不能到结局。）：

1、在组队的选择画面，将光标停在MEZU身上。

2、在此位置上光标移动←、↑、→至GOZU。

3、再逆时针移动，从GOZU至GOZU一周，按住D键，听到一声叫声便告成功，可选用JAYZU。

4、如上操作后

①停在GOZU处按↑，即JAYZU。

②停在(影)狮子王身上按↑，即真·狮子王。

5、这样时按A或B即可。（若再拉一次↑便复元）

| JAYZU必杀技 | |
|---|---|
| 阳炎拳 | B键连打 |
| 阳炎脚 | ↓↙←+C |
| 轰天 | ↓↑+A |
| 邪冰魔 | →↓↘+A |
| 豪炎弹 | →↓↘+B |
| 无道水流波 | →↓↘+C |
| 剃刀 | →↘↓↙←+B |
| 三日月 | ↙+B |
| 背水叫唤杀(当身) | ↓↘→+C |
| 无道逆轮爪 | ↓↘→+A |
| A键连打 | 向墙壁跳←+C |
| **逆转技** | |
| 邪呀绝命柱 | →↘↓↙←→+A |

| 真狮子王必杀技 | |
|---|---|
| 梦魔(当身) | ←↙↓↘→+A |
| 梦魔(追加) | ↓+A |
| 野兽轰击 | ↓↙←+A |
| 猛兽勾拳 | →↓↘+A |
| 沉默风暴 | →↘↓↙←+C |
| 雷神怒击 | ↓↑+C |
| 猎人杀手 | ↓↙←+B |
| 地裂击 | ↓↘→+C |
| **逆转技** | |
| 王者直拳 | →↘↓↙←→+A |
| 王者勾拳 | ←↙↓↘→←+A |




四通国际贸易有限公司

STONE International Trading Co., Ltd.

# 敬告世嘉土星(SEGASATURN)及其软件销售商

四通国际贸易公司现在已经正式取得日本世嘉(SEGA)的授权，在中国境内独家代理世嘉土星(SEGASATURN)及其软件的销售。自第一次通告至今已满一月，现我公司正式声明，从即日起未经我公司许可而继续销售世嘉土星及其软件和有关周边产品的行为均为非法。我公司将视情况采取必要措施，并保留诉诸法律的权力。

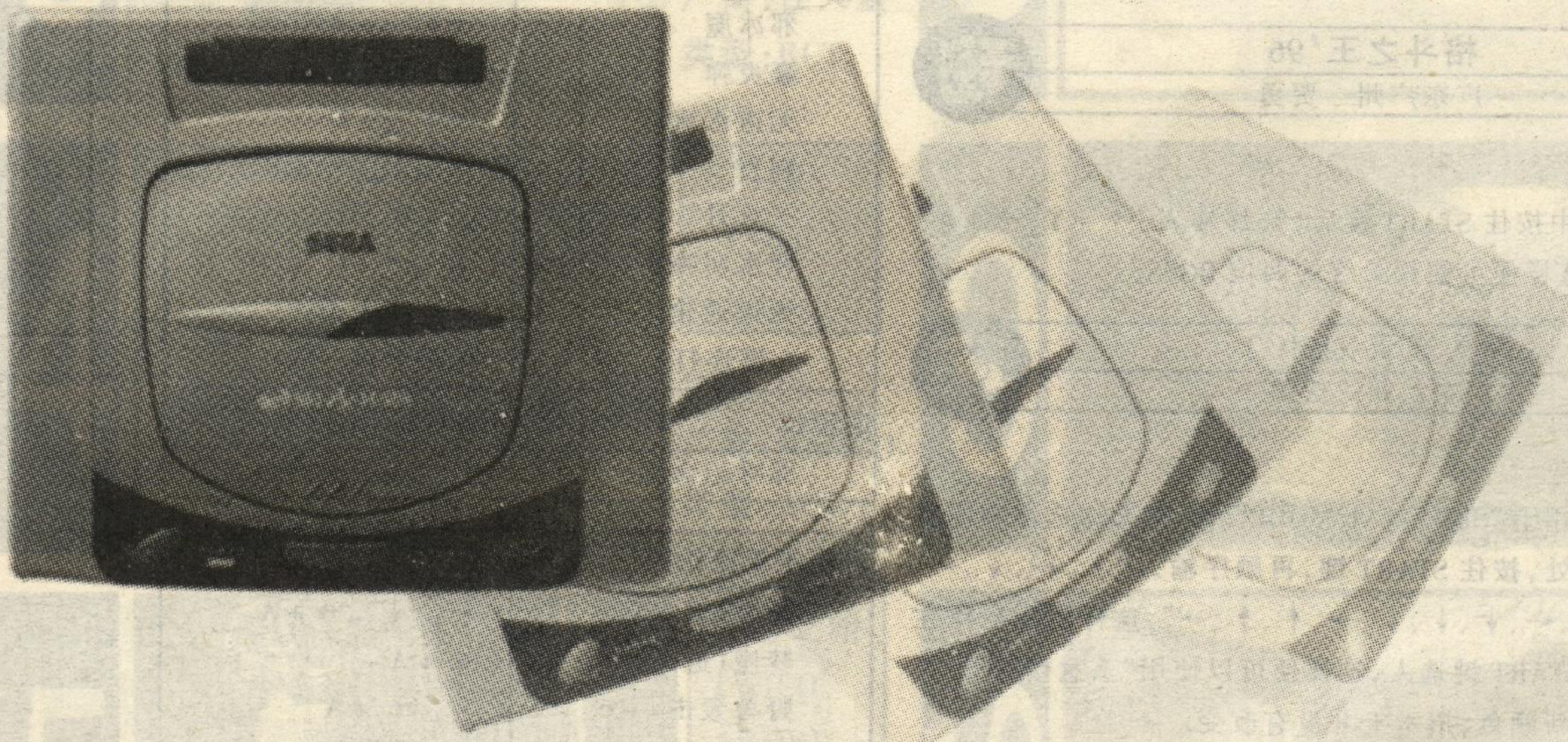
我公司现在开始诚征全国各地区的销售代理商。望各有实力的公司及有志从事世嘉土星(SEGASATURN)及其软件销售的专营店与我公司联系，共同为繁荣国内文化娱乐事业作出自己的贡献。

**地址：北京海淀大街2号四通大厦507室**

**电话：(010)62610155、62610156　FAX：62610154**

**联系人：左源、王梓伟**




SEGASATURN™

# 红色警戒

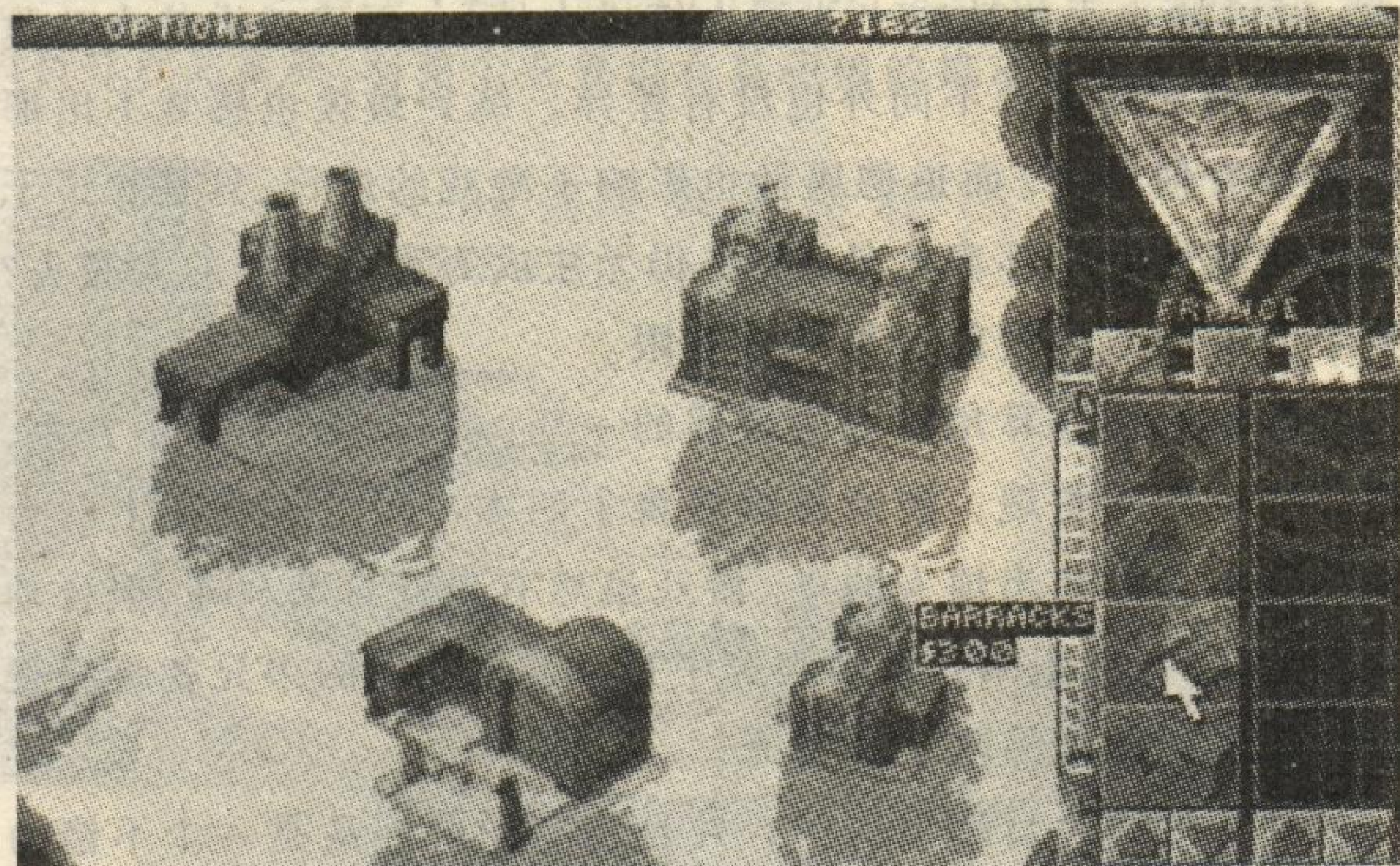
## ——一款令人失望的作品




责编/尹龙

再一次失望的退出《红色警戒》，我终于忍不住坐在了写字台前，小心谨慎的拿起了钢笔。从 WESTWOOD 公司的《终极动员令》(COMMAND & CONQUER)问世之后，在游戏界掀起了一股即时战斗的热潮。BLIZZARD 公司的《魔兽争霸 II》(WARCRAFT II)的发行，无疑使这股热潮更加迅猛，它顷刻之间席卷了每一个拥有计算机的角落。之后的半年中，是出奇的沉静，但在宁静中仿佛正孕育着一场更加激烈的战斗。

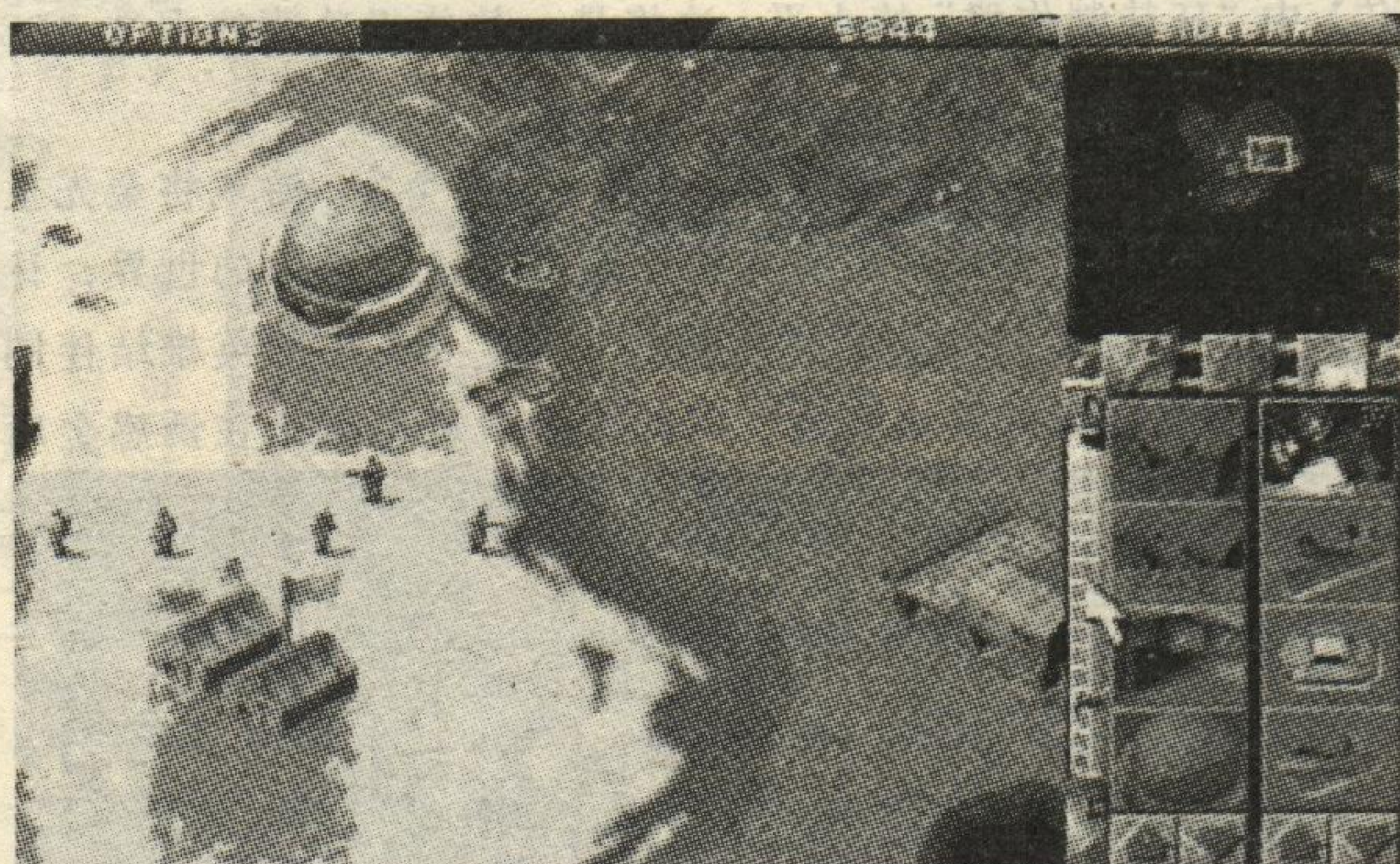
1996 年 6 月，在 WESTWOOD 的对外服务器上，开始了对《红色警戒》的倒计时，这种战略性的预发行计划取得了比较好的效果，一些公司被迫将即将发行的游戏拖延下去。然而，由于《红色警戒》发售日期的不断拖延，使的策略游戏市场比较冷淡，发行商和玩家都在冷眼观潮。"千呼万唤始出来"，终于在 1996 年 11 月，《红色警戒》开始热卖。在短短的两个月中，WESTWOOD 已经将发售量突破 100 万大关，世界沉浸在《红色警戒》中。而玩家们，您们究竟买到了什么？《红色警戒》能够算是一款出色的即时战斗游戏吗？




《红色警戒》的内部引擎是构筑在《终极动员令》上的，在这一代中较前者有了一定的提高，如人工智能更加优秀，不再会被"麻包战术"搞得狼狈不堪，可以和玩家在同一个起点共同发展，增加了部分单位和联机引擎。但是，游戏的诸多设计不近人意，《红色警戒》从销量上来说是成功的，从内容上来说也不是失败的，但众多的粗糙的设计使其成为一款令人失望的作品。

对于《红色警报》的评价和《幽浮 II》近似，他们充其量不过是一版"注水后的资料片"而已，没有很大的进步。首先，从分辨率来说，《红色警报》支持 320×200，640×480，640×400 三种分辨率，这是较一代来说最明显的进步。但是，就其 320×200 的分辨率来说，同一代相比简直是差了很多。地图竟然只能有一种显示方法，在玩大的关中，需要多次的挪动地图，操作感觉十分不便。往往在激烈的战斗中不能纵观全局，故此而失彼。在该分辨率下的图象较一代没有一点的进步，象右方菜单中所用的照片和一代居然一模一样。而新增加的图片就给人以粗制滥造的感觉。另外，扩大的电站等建筑使得基地更加庞大，更加难以全面照顾。在其高分辨率时，这种问题虽被解决了，但新的问题又出现了。首先是速度问题，根据笔者反复的实验，发现了一个情况，影响《红色警戒》的速度因素不光与 CPU 速度为主，显示卡的快慢与否也起着至关重要的作用。在 P-133 上的速度有时甚至会不如 P-100，而且同样的 CPU，不同的显示卡，速度会差出 1 倍以上。这种情况使许多玩家只好忍痛放弃精美清晰的高分辨率，执行速度较快但图象质量较差的 VGA 模式。

其次，对于游戏所推崇的提高了的 AI 智能，笔者不敢恭维，各种作弊的手段在机器方出现。首先是建造速度问题，同样的国家，同样的起始点，同时建造，机器将会比你快近一倍左右。而且，玩家所控制这方，无论有几个兵工厂，只会加快生产速度，并不能够象《魔兽争霸 II》那样同时建造数种单位。而"高明"的机器却可以轻松的办到，笔者曾经数次看到两个武器工厂中同时开出不同车辆的情况。在你同几个计算机同时战斗时，他们疯狂的制造士兵使得你自豪的 P-166 也开始吃力的运算。而且，这些机器还会自相残杀，经常是玩家很长时间的努力建造发展之后，发现敌人已经基本内耗光了，现出"英雄无用武之地"的情景。




在《红色警戒》中，一代那种很难得到的地图全开能够很轻易的得到。玩家只须建造高科技工厂，等待卫星上天后即可对敌人的一举一动了如指掌。这样的设计，使原本神秘的战争变得乏味，而以前那种"留得青山在，不怕没柴烧"的情景将一去不再。




(下转 78 页)



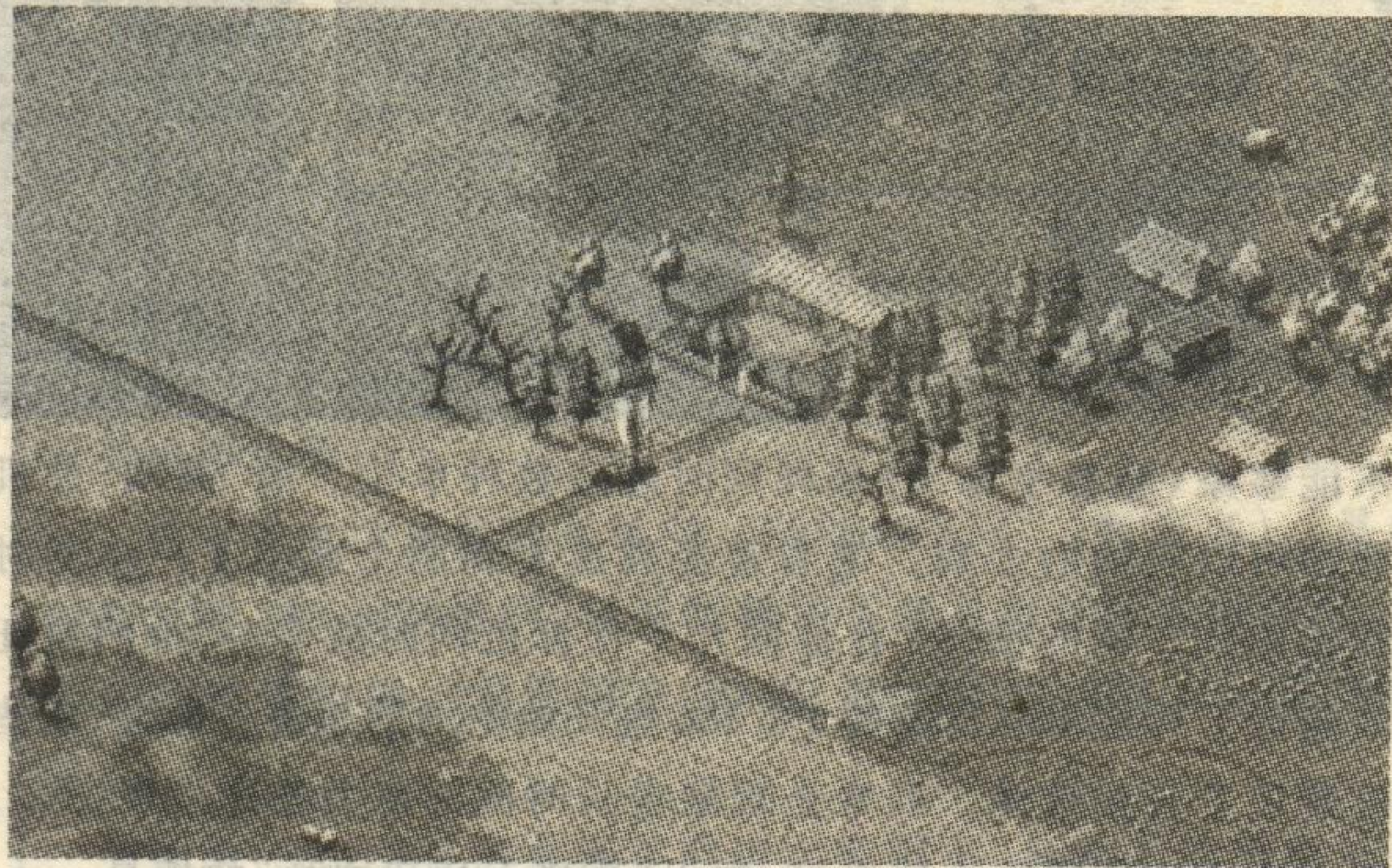

# 飞雪连天射白鹿 笑书神侠倚碧鸳

责编/尹龙

听到外面风传软体世界出品的《金庸群侠传》是一款最近比较难得的中文 RPG 游戏，便从朋友那里找到一套，奋战数日之后，有了一定的感想和经验，经过和 INTERNET 网上的几个朋友探讨过后，写下此文，希望对那些依然苦练"辟邪剑谱"的朋友们有一定的帮助。

这套游戏的画面采用的是 320×200 的 VGA 分辨率，游戏中的音乐、音效，包括其剧情的设计都是比较出色的，但是，其美工的水平却不敢恭维，如果这个游戏的美工能够接近《仙剑奇侠传》中"狂徒制作群"的水平，这将是一款值得珍藏的中文 RPG 游戏。

本游戏最大的卖点就在於『金庸』这两个字，游戏将金先生十四套作品中的精华片段与人物全套入了这个虚拟的世界，让金庸迷们有机会进入金庸世界插上一脚，与心中的英雄结伴同游，甚至举代他的英雄事迹。因此本游戏可说就是在诱惑金庸



迷，然而由於金庸这十四个故事原本就有相当完整的剧情，硬要将他们凑在一起实在不是件容易的事，游戏中有些剧情挺不错的，如乔峰与一灯这两段剧情的解决法就各有两种，然而有许多地方却难免显得生硬，例如游戏中有许多中毒事件，我虽有数位名医或是毒王相陪却仍无法解决，一定要找到特定解药才能解决，其实至少他们总可以给点意见吧？其他事件也一样啊！这些伙伴除了打架助拳之外都跟死人差不多（记得 U6 中，伙伴就会提醒你附近那里怪怪的），而且总觉得十四套故事的没有太多的联贯性，只是散居各地的各别事件罢了！我用七公教我的降龙掌打败乔峰，他也没反应??? 而令狐冲的独孤求败与杨过的独孤求败也可以放在一起啊！象一灯与段誉、（嘿！光一阳指就可以名列五绝，那段誉的六脉神剑呢?）吸星大法与化功大法及北冥神功、两大魔教日月神教与明教，这些都没有关联。另外主角的性格设定让人觉得很诡异，许多场景主角彬彬有礼，许多场景却又傲漫自大，似乎加入太多编剧个人对这些门派的看法了。

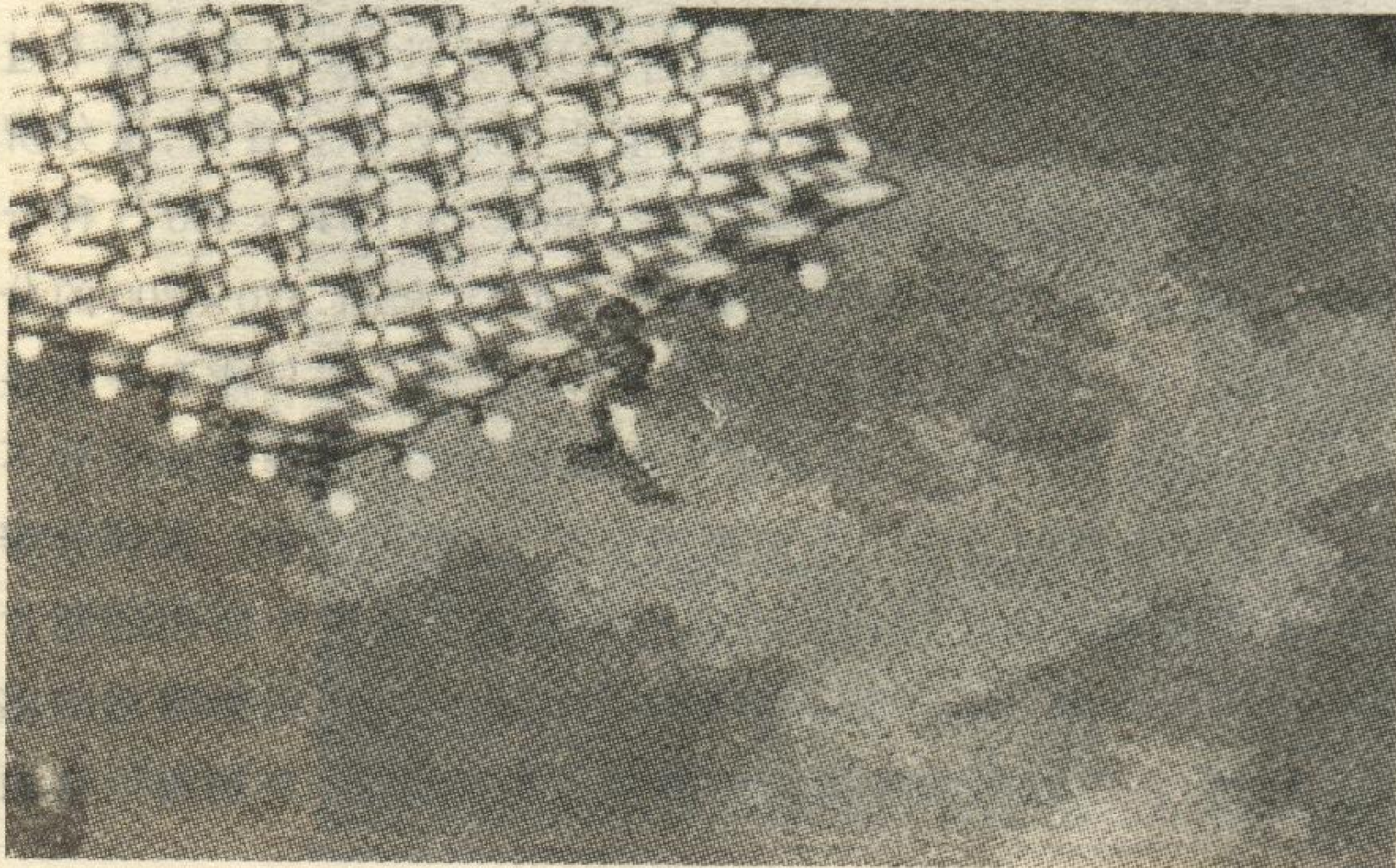
游戏中的人物属性设定挺有趣的，除了一般 RPG 中常见的属性外，竟还有资质与道德的属性，资质影响升级时各能力属性的提升度以及某些武功的修练，游戏中一个极重要的武功『左左右互搏之术』（让你一回合可以攻击两次等於攻击力倍增）就只有资质在 45 以下才可以修练，而事实上能力最高值均为一百（不计道具影响），生命与内力最高九九九，因此不论资质如何，只要肯下苦功，最後成果倒是大家都一样。这点倒给了人努力的目标，只是却也造成了大家练到最後的主角其实是没什麼差异的，个人以为改善的方法或许就在於增加类似资质这类无法变更的属性，让玩家无法修练某些武功技巧，或是练了某些东西後就无法练其它会互相克制的武功（游戏中有阳性内力与阴性内力，但可藉小无相功或十八泥人练成中性），而武功中的内功除了生级增加的属性不同外也没有差异，练到最後也感觉不出那些内功有何差异。而道德属性也影响了游戏的进行，只是除了干些偷偷东西的小坏事之外，似乎仍无法成为无恶不作的大魔头？整个游戏的自由度就显得十分有限。

游戏的操作算是游戏内较弱的一环，操作实在不是很方便，物品栏也无法整理，游戏最後要将十四本小说放在书架上开启铁门着实是件相当烦人的事。游戏虽然有设计自动战斗，但自动战斗的 AI 实在很笨，我刚刚选中自动，我手下的弟兄就将我费很大劲找到的药品吃了个精光。

游戏中的迷宫都很简单，并且没有随时遇敌是一个不错的优点，这样可以使玩家将主要精力放到游戏的剧情上，而不是无休止的练级中。为了剧情的继续发展而被迫走入复杂的迷宫或无聊的不断升级只会增加玩家的对抗情绪，当这种情绪 OVER FLOW 后，恐怕就要用各种修改工具加以对付了。

南贤、北丑是满有趣的设计，只是若能设计成当玩家遇到某些瓶颈时，能对该瓶颈提出一些提示或会好一点（至少南贤该如此），可是有时他们老说同样的话，呜呼，我可怜的智慧果。

好了，不发牢骚了，下面我们将会给你一定的帮助。



**金庸十四册书的获得方法：**

**飞狐外传**

苗人凤居→药王庄（摘蓝花才进得去，先杀阎基拿到七心海棠程灵素才会给解药）→苗人凤居（带胡斐）→胡斐单挑苗人凤→赢可取得飞狐外传



**雪山飞狐**

胡斐加入（得到阎王军刀）→（拿到阎王宝藏地图）→阎王宝藏（以阎王军刀开锁）→取得雪山飞狐

**连城诀**

（大轮寺救狄云）→山洞拿唐诗选辑→北丑居将选辑泡水→天宁寺打一场（敌人不强）→佛像背後取得连城诀（这是最好拿的一本）

**天龙八部**

（燕子坞，段誉会离开！）→绝情谷拿传国玉玺→（燕子坞）→铁掌峰拿大燕世族谱系→燕子坞（若接受慕容复，则群欧少林方丈，逼乔峰退位，得天龙八部）→丐帮单挑乔峰→赢可取得天龙八部（先拿到两样东西，等能打败乔峰再去燕子坞，便可多训练段誉一阵子）



**射雕英雄传**

黑龙潭（带程瑛，但瑛姑等见过周伯通後才会在黑龙潭出现）→一灯居→黑龙潭→百花谷→黑龙潭→（蝴蝶谷）→桃花岛，品德可能要九十（要不就要打倒郭靖），便可取得射雕英雄传

**白马啸西风**

杨过加入（绝情谷拔断肠草治他）→沙漠废墟地下高昌迷宫（玄铁剑加上要有一定武力或内力才能打开隔世石）→取得白马啸西风

**鹿鼎记**

神龙岛→五毒教打一场→神龙岛大打一场→取得鹿鼎记



**笑傲江湖**

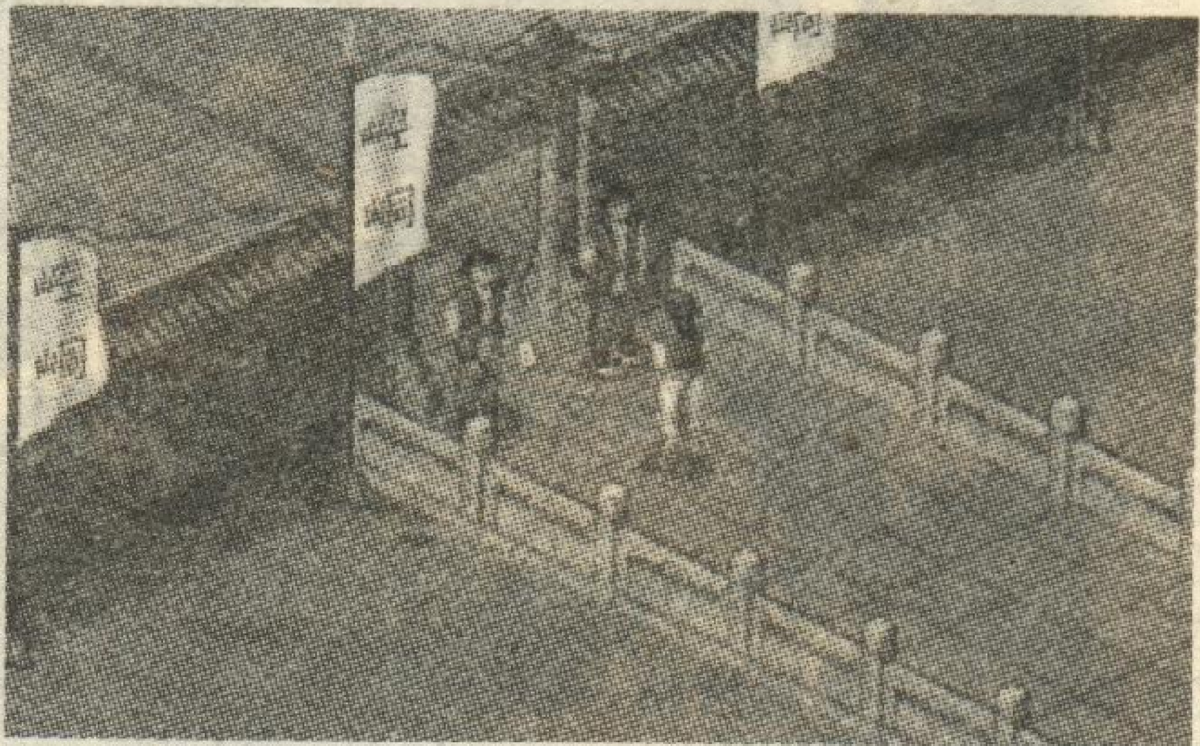
分别和梅庄四友单挑（福威镖局打败林平之拿溪山行旅图‖嵩山拿率意帖‖燕子坞给玉玺拿呕血谱‖破庙用蝴蝶谷得来的铁铲挖墓拿广陵散）→出庄再回来和黑白子对话→梅庄地牢→拿到吸星大法及黑木令→上黑木崖打东方不败（难关，先练练功吧！）→取得笑傲江湖（出来还要打五岳剑派人马）（这是最难拿的一本）

**书剑恩仇录**

回族部落→金轮寺打金轮法王，拿到可兰经→回族部落，取得书剑恩仇录

**神雕侠侣**

百花谷送玉蜂浆给周伯通，看有刻字的玉蜂→绝情谷後山找到小龙女（当然要带杨过）→古墓的棺材→取得神雕侠侣（这本也很好拿）



**侠客行**

凌霄城打败白万剑→取得赏善罚恶令→侠客岛（要带石破天）→取得侠客行

**倚天屠龙记**

（冰火岛拿谢逊金毛→昆仑秘洞找张无忌→拜访六大派）→明教分舵打败杨逍→明教地道→光明顶大战六大派，拿铁焰令→冰火岛→成昆居杀成昆→冰火岛→光明顶→灵蛇岛找紫衫龙王（要在蝴蝶谷王难姑说出金花婆婆就是紫衫龙王她才会承认）→光明顶破光明圣火阵→取得倚天屠龙记

**碧血剑**

（勃泥岛）→华山旁金蛇秘洞取金蛇剑→勃泥岛→品德够可取得碧血剑（不够则需打败袁承志）

**鸳鸯刀**

田伯光居拿鸳刀→阎王宝藏拿鸯刀→东海无名岛→取得鸳鸯刀

！！行程若为括号表示不一定要经过这道过程



**大部分人物加入条件：**

段誉：开口就可以，但只要一到燕子坞就会自动离队，直到取到天龙八部他和王语嫣终成眷属才可再度要他加入。（但至少要有起始道德）

王语嫣：见上，才第一级，不知有何用处，且得不到任何东西。

张无忌：到冰火岛拿金毛狮王谢逊的金毛给他，他还是个好医生

胡斐：打败阎基拿到两页刀谱给他

程灵素：若胡斐在队伍中便肯加入，武力低落，拿到药王神篇和药後便可请她走

杨过：绝情谷拿断肠草治好他的情花之毒，找到小龙女後会暂时离开

小龙女：带杨过去绝情谷底，两人会离开回古墓，再去古墓便可请他们加入

平一指：杀了田伯光便会加入

蓝凤凰：打败她便会主动要求加入

林平之：告知辟邪剑谱位置後离开再回来，便会要求加入，不知道也可，但拿不到辟邪剑谱，此人等於没用

胡青牛、王难姑：救了王难姑再到蝴蝶谷便会加入

薛慕华：拿七宝指环去找他便会加入

袁承志：通过他的考验便会加入

虚竹：要一定品德，去擂鼓林必须带他

程瑛：要一定品德，去黑龙潭必须带她

石破天：拿玄冰碧火酒（沙漠里的蜘蛛洞）治好他，要求就会加入（也要有原始品德），去侠客岛必须带他

田伯光：队伍中有女人就会加入

狄云：拿到连城诀就会加入吧？

令狐冲：麻烦的人物，但看在独孤九剑份上不可不要！

买烧刀子给他→向店小二问（不问梅庄不会开！）→梅庄打败四庄主拿梨花酒→欧阳克处偷翡翠杯→加入→带他去思过崖学独孤九剑

岳老三：打败他後队伍中有段誉就会加入

阿紫、游坦之：拿千年冰蚕给他们，若道德低落，就会加入

欧阳克：打败他后，如果队伍中有女子则会加入

南贤北丑嘉言录及其他：

ⅱ梅庄要等悦来客栈店小二提到它门才会开

ⅱ桃花岛的入口要等王难姑指示後才会开

ⅱ燕子坞要等段誉去过无量玉洞才会开

ⅱ绝情谷底要等见到刻字玉蜂才会开

ⅱ六大派等去过明教分舵地道後才会攻打光明顶

ⅱ五岳剑派嵩山并派大会等拜访（杀过）其馀四派才会召开

ⅱ屋子没有人、主人允许、主人加入队伍，此三种情况去翻箱倒柜不会降低道德值

ⅱ万一在并派大会之前到华山派时队中有令狐冲，会由令狐冲单挑四派掌门！

ⅱ等声望到达二百，且十四部书都收到，家中会出现武林大会请帖，一旦拿到请帖，其馀夥伴会鸟兽散，且无法再找到他们

ⅱ武林大会是练功升级最大机会！且後面还有一场大战，此机会不可浪费

ⅱ在去擂鼓林前若带虚竹回少林他会离队

ⅱ每个门派的守门人都很弱，可作为初期练功之用

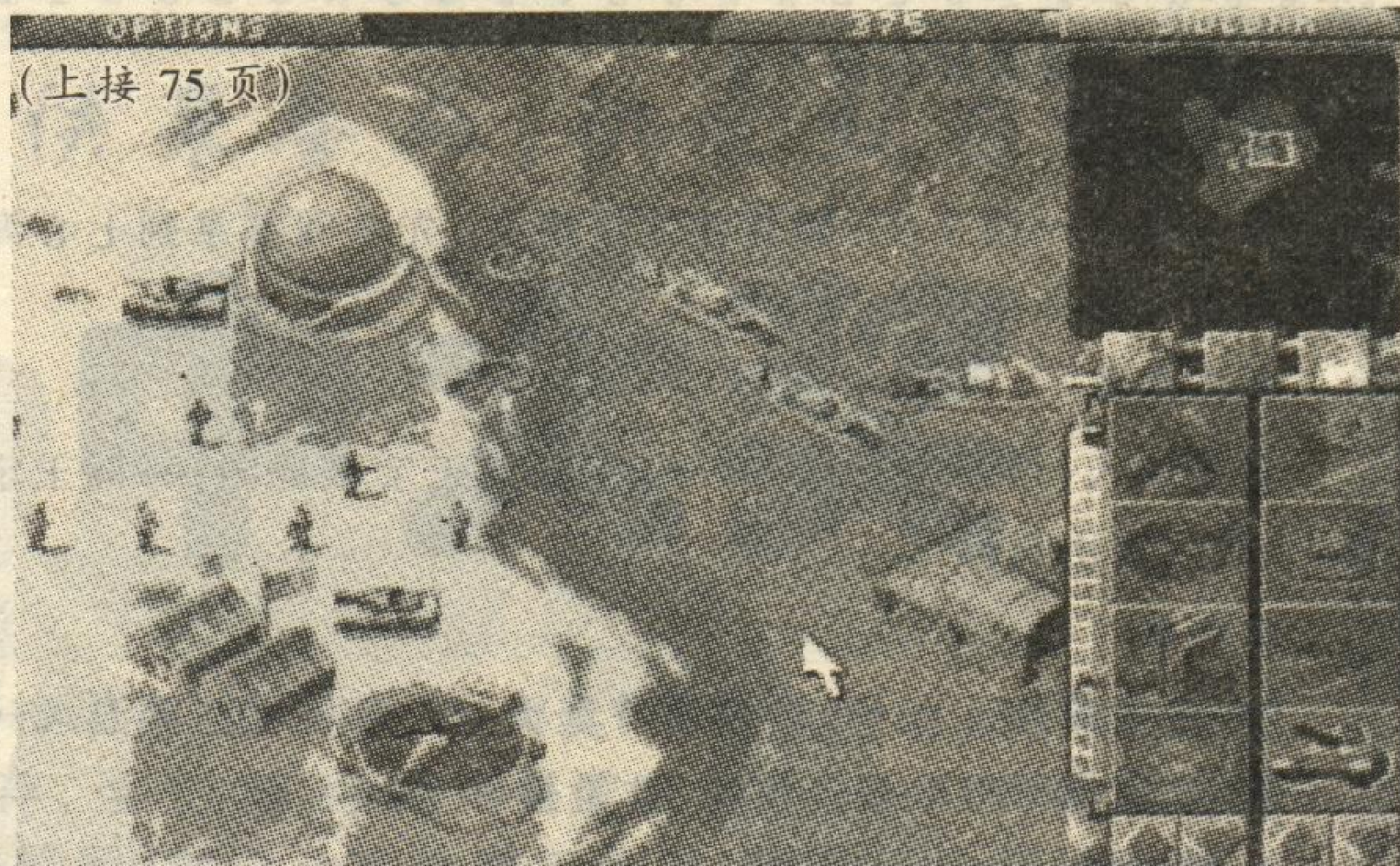
ⅱ在光明顶打败六大派後，昆仑派及崆峒派可用来练功

ⅱ在嵩山大会後，嵩山派可用来练功

**玉笛谁家听落梅作法：**

| | |
|---|---|
| 兔肉：云鹤崖 | 小牛腰子：万鳄岛 |
| 獐腿肉：灵蛇岛 | 羊羔坐臀：星宿海 |
| 小猪耳朵：成昆居 | |

（上接75页）



而那种想靠异军突起而攻敌措手不及的方法也只能作罢。在挡不住的卫星或侦察机、空降兵面前，没有一丝秘密，恐怕就算是诸葛孔明再生也无法败出空城之记了。在敌我明了的情况下，胜负更多的取决于是否处于良好的地形中了。

对于金钱的获得《红色警戒》对前一代做了调整，调整后的采矿车能够更加迅速的获得金钱，并且，一般地图中矿藏的总数也比一代有了大幅度的提高。在《终极动员令》中，如果能够制造出近10辆双管大坦克，可以基本上利于不败之地。而在《红色警戒》中，双方投入20辆坦克火拼的局面时有发生。以前由于游戏中的资金有限，所以玩家不仅需要良好的战斗能力，而且还必须要能够及时的对受伤车辆进行修理，爱惜每一部战车。但现在的战争中就远远没有这种情况，大规模的战斗中，往往无论是负伤的车辆或完好的车辆都无法抵挡敌人一轮炮弹的攻击，所以修理与不修理变得无关紧要。游戏由多种的战争策略转为单一乏味的战争。

《红色警戒》增加了水面部队，并且双方的武器有很大区别。但由于参数考虑的欠周密，使联军方的巡洋舰几乎处于无敌状态。子弹射程接近超过一个屏幕，爆炸破坏力惊人，一般建筑无法抵挡它两轮的攻击，并且由于它拥有强大的装甲，所以虽然不能对空或反潜，但单个敌人无法有效克制它的前进。飞机方面的参数也调整的不太理想，战斗机的破坏力过强，只要建造出6～7架米格飞机，敌人的任何建筑都没法抵挡其一轮攻击。而直升机的威力又显太弱，可以说没有太大用处。

总之，《红色警戒》同《终极动员令》相比，显得制作比较草率，考虑不够周全，诸多的表现另玩家失望。与之基本同时发售的即时战斗游戏也没有太出色的表现，即时战斗游戏是否将会逐渐走向低谷呢，可能还要看97年初BLIZZARD的《STAR CRAFT》的表现了。



# 新游戏介绍：

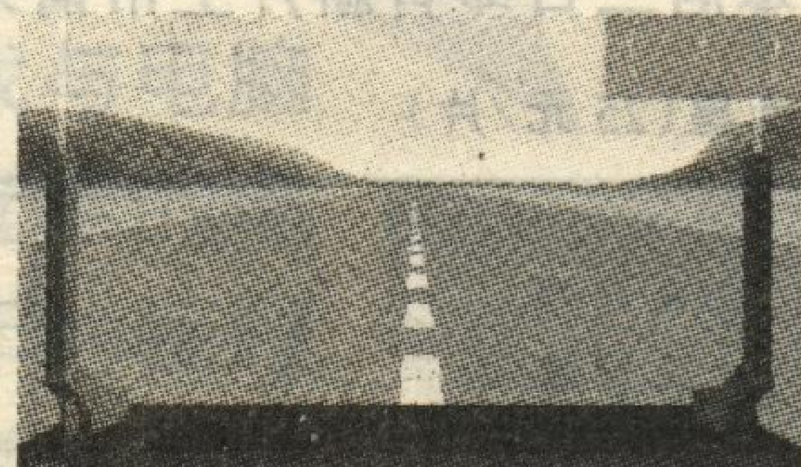
责编/尹龙

## F－22战机

喜好模拟飞行的朋友们一定对这个游戏期盼了很久。这是一款由曾经出品过《卡曼奇武装直升机》系列的NOVA公司制作发行的。该公司的游戏一向以游戏画面华丽，操纵感舒适，战斗精彩激烈而著称。由于使用了比较先进的3D算法，《F－22战机》的画面精细程度可以和《EF－2000》、《SU－27》媲美，甚至有过之而无不及。这款游戏的操纵比较简单，继承了部分《卡曼奇武装直升机》的控制键，界面非常友好，由于可以随时呼出帮助，所以几乎可以不用使用随盘所带的说明书。但这款游戏对硬件的要求比较高，如果您希望在蓝天中任意驰骋，如果没有一颗"奔腾的心"，恐怕是不能如愿的。不过，冲着游戏中华丽的画面，逼真的音效，智能的AI，灵巧的控制，便捷的网路联线，《F－22战机》的确是一款比较优秀的模拟飞行游戏。





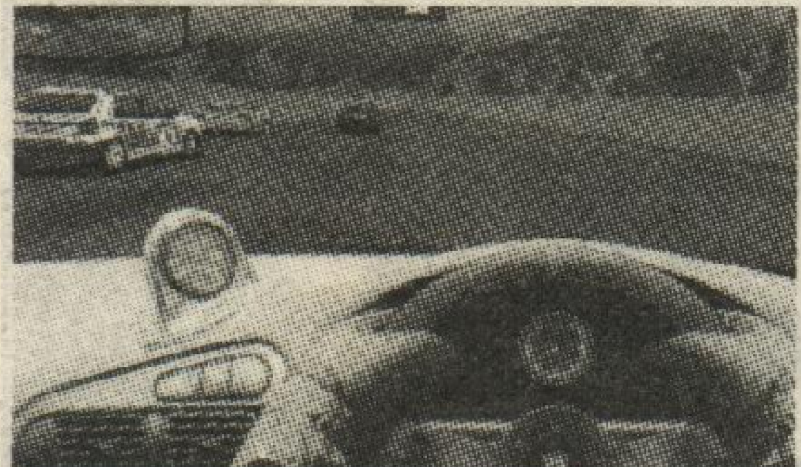




## 97汽车拉力赛

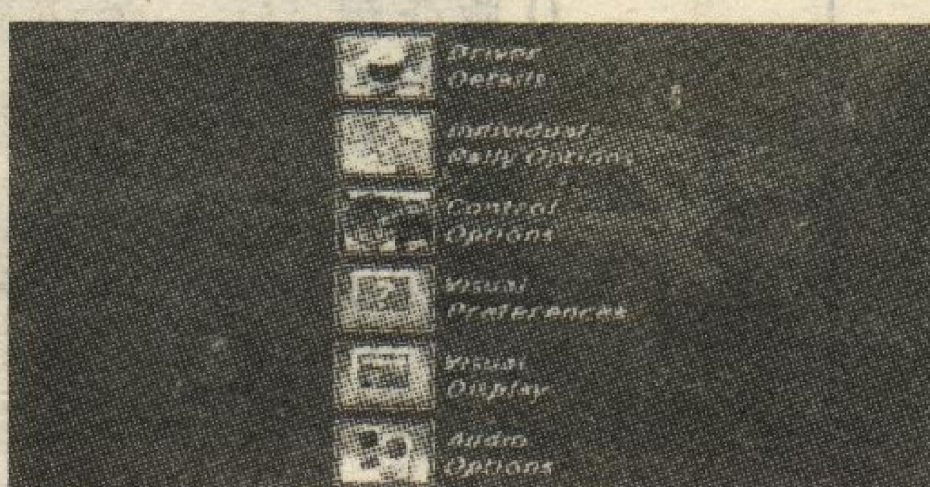
同样是赛车游戏，如果说《雷电霹雳车Ⅱ》追求的是迷离的极速快感，《97汽车拉力赛》则追求的是真实的赛车气氛。在这个游戏中，随着汽车导航员及时而准确的语音，随着汽车轮胎蹭过土地的声音，随着汽车掀起的阵阵灰尘，你被代入到这汽车拉力的赛场中。整个游戏制作的十分专业，从轮胎的选装到风阻的调整，都有比较精确的数值。据说，为了制作这款游戏，该制作公司曾多次在汽车拉力赛场上统计。游戏分为多种赛道，有泥泞的乡村土道，也有白雪皑皑的城市公路，不同的赛道对于车辆的要求是不同的。要想取得优异的成绩，没有一定的行车经验和机械常识是不行的。这款游戏没有奢华的画面，所以对于计算机的要求也比较低，486/66以上就能够正常的使用了。对于这款游戏，相信只有真正的赛手才能从它朴实的画面中领略到充实的内涵。











# 游戏一族

## 竭诚为河南省内玩友服务

本店是省内规模大、资历老、品种齐全的一家专卖店，自开业以来，深得广大迷友的厚爱，本店的宗旨是：全心全意为每一位顾客服务，力求做到价格更低、速度更快、品种更全、质量更高。

业务介绍：批发零售土星（SEGA 、JVC、日立机）、SONY、超级任天堂、64 位机、超任 32 位、机皇、GG、GB 以及各机种对应的软件、配件。

并承接改机 · 维修业务

邮购地址：河南省郑州市京广北路 31 号游戏一族
邮编：450000
请外地玩友办理邮购时写清回邮地址、联系电话、姓名、机型、软件名称。
本店三日即有新片上市请来电咨询

土星（25 元/片）

| | | | |
|---|---|---|---|
| VR 对格斗之蛇 | 龙之力量 | MYST | 钢铁灵域 |
| NBA 蓝球 | 首领峰 | 饿狼传说Ⅳ代 | 华丽击落王 |
| 天空冒险 | 世界英雄 | 侍魂Ⅲ代 | 高达Ⅱ代 |
| D 之食卓Ⅱ | 梦精灵 | 鬼屋 | 热血新子 |
| 96 格斗之王 | 守护英雄 | 花小路大作战 | 三国志Ⅴ代 |
| 光明圣舟 | 阿帕奇Ⅱ代 | FIST | 樱花大战 |
| 盗墓者 | 飞龙Ⅱ代 | 太阁Ⅱ代 | 新忍传 |
| 皇家骑士团Ⅱ | 吞食天地Ⅱ代 | 武装雄狮 | 真人心跳 |
| 水浒传 | 世嘉拉力 | 十项全能 | 银河英雄传说 |
| 美国漫画英雄 | 少年街霸Ⅱ代 | X - MEN | 梦游美国Ⅱ |
| 斗姬传承 | 格斗之蛇 | 武装飞鸟 | 伟大龙珠传说 |
| 格兰帝亚传奇 | 精灵王纪传 | 中文三国 | 坦克大战 |
| 天外魔境 | 真人快打Ⅲ代 | VR 特警 | 皇家骑士团 |
| 真人快打三部曲 | 升龙三国演义 | 斗神传 URA | 名车大赛 |
| 三国志英杰传（中文版） | VR KIDS | VP 战士Ⅱ代 | 王国传说Ⅱ代 |
| 剑与魔杖 | 梦幻模拟战Ⅲ代 | 肥瘦大盗 | 96J 联盟 |
| 诞生 S | 霹雳雷电 | 亚鲁巴战记外传 | 97 足球 |
| 炸弹人 | 创世纪 | 梦游美国 | 电脑战机 |
| 月花雾幻谭 | 银河之星 | 黑暗救世主 | 战国风云录 |
| 退魔业 | 蓝球飞人 | 真女神转生 | VR 特警Ⅱ |

索尼（26 元/片）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 太空战士 7 代 | 高达 | 伏龙战士 | 自杀仔 |
| 恶魔城 X X | 战斗国家 | 奥运足球 | 结婚 |
| 武士道之刃 | 火枪英雄 | 97 J 联盟 | 北京拉力 |
| 恶狼传说四代 | 音速之翼 | 街头赛车 | 暗黑十三 |
| 龙骑士Ⅱ | 古惑狼 | 山脊Ⅲ | 时空侦探 |
| 大航海时代Ⅱ | 滑稽赛车 | 乱马 1/2 | 妖精战士 |
| 钟楼Ⅱ | 侍魂Ⅲ | 风之封印 | 石头计 |
| 中文三国志四代 | 铁甲飞空团 | 眼镜蛇 | 2096 |
| 刀魂 | 七秘馆 | 大空翼 | 最后一滴血 |
| 洛克人 8 | 武装飞鸟 | 幻想水浒传 | 失落的古代文明 |
| 暗黑破坏神 | 海底大战 | 幻影斗技 | 宇宙舰队 |
| 97 FiFa 足球 | 太阁立志传Ⅱ | Q 版斗神 | 妖精战士Ⅱ |
| 新机器人大战 | 第四次机器人大战 | 女神异闻 | 战斗开始 |
| 斗神传Ⅲ | 1945 | NO.1 | 皇龙三国 |
| 时空游侠 | 少年街霸Ⅱ | 对战方块 | 浪客剑心 |
| 疯狂摩托艇 | 生化危机 | 皇家骑士团 | NBA Ⅱ |
| 洛克人 | 山脊赛车Ⅱ | 超能力 | 星际斗士 |
| 升龙三国 | 铁拳Ⅱ | 水浒传 | |





# 悪魔城ドラキュラX
## 月下の夜想曲
™

ISSN 1004-373X





SKULL FANG

■统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224·TN ■邮发代号：52-126 ■定价：6.50元